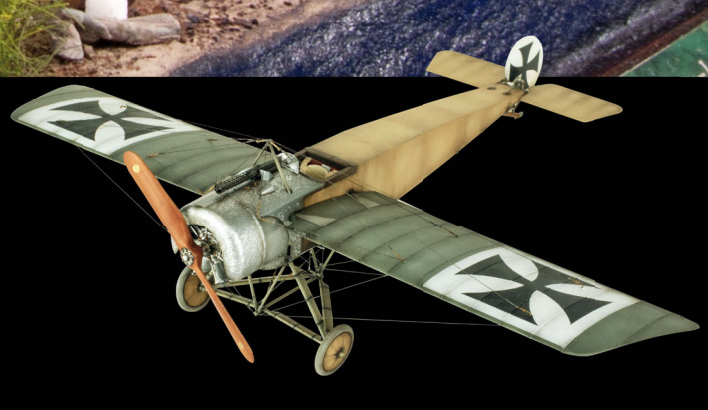
279
Acción Press

euro MODELISMO

8€

35 AÑOS CON EL MODELISMO



www.euromodelismo.com

scale model challenge

The international show for scale modellers and figure painters

October 21 & 22 2017

Venue:
NH Eindhoven Convention Centre Koningshof
Locht 117
Veldhoven, The Netherlands

Opening hours:
Saturday October 21: 10:00-17:00
Sunday October 22: 10:00-16:00

Admission:
Day ticket € 7
(children up to 14 years € 5)
Two Day ticket € 12
Children under 6 free admission
www.scalemodelchallenge.com

Celebrating 10 years SMC 2007-2017

Making the difference in scale modelling and figure painting

AÑO 23 Nº278

REVISTA MENSUAL

Director Editorial
Rodrigo Hernández Cabos
Redactor Jefe
Javier López de Anca
Equipo Técnico
José David Hernández Chacón, Rodrigo Hernández Chacón y Marta Ramírez Gómez
Han colaborado en este número:
Jaime Sirer Colomar, Antoine Puzo y Rodrigo Hernández Chacón
Fotografías
Rodrigo Hernández Chacón, Rodrigo Hernández Cabos
Maquetación
Kommad Publicidad s.l.
Jorge Porto del Corral
Imprime
Artes Gráficas Dharma
Fotomecánica
J. David Hernández Chacón
Redacción, Equipo Técnico, Administración y Publicidad
ACCION PRESS, S.A.
C/Ezequiel Solana, 16 - 28017 Madrid
Tel.: 914 086 135 y 913 675 708
Fax: 914 085 841
accionpress@euromodelismo.com
euromodelismo@euromodelismo.com
Suscripciones
Tel.: 913 675 708
suscripciones@euromodelismo.com

Edita: Accion Press, S.A.
Distribución: logista PUBLICACIONES S.L.
Depósito Legal: M-19724-1992

www.euromodelismo.com
Facebook: - Euromodelismo
- Panzer Aces
Versión digital: www.pocketmags.com

Queda prohibida la reproducción total o parcial de fotografías, textos y dibujos mediante impresión, fotocopia o cualquier otro sistema sin permiso por escrito de la editorial. EURO MODELISMO no se hace necesariamente solidaria de las opiniones expresadas por sus colaboradores.

FOKKER EINDECKER E.I
4 Una delicatessen de Wingnut Wings magistralmente resulta por Jaime Sirer. Un artículo con el que aprenderemos desde cómo realizar las riostras hasta imitar el entelado característico de los aviones de la Gran Guerra.

EL PEQUEÑO SOLDADO INGLÉS
22 Antoine Puzo compone una sencilla y amable escena, realizada con gran detalle, en la que veremos un soldado británico atendiendo a un niño. Un vehículo alemán abandonado nos recuerda que estamos en guerra.

CARAS, CARETAS Y CARETOS. CÓMO ENSUCIAR LAS FIGURAS
29 Después del capítulo anterior dedicado al perfilado, el maestro Rodrigo Hernández Chacón nos llevará de la mano para tratar algo poco habitual en las figuras: ensuciarlas.

XXII CONCURSO CIUDAD DE PLASENCIA
50 Veintidós años llevan celebrando nuestros amigos placentinos este veterano concurso. Podréis disfrutar con algunas de las obras que resultaron premiadas en la última edición.

AMIGOS MODELISTAS PLACENTINOS
58 Las asociaciones son algo más que el concurso que organizan. En esta ocasión nos desplazamos a tierras extremeñas para conocer algo más de esta entrañable y entusiasta asociación.

EDITORIAL

Soy un acumulador de plástico, lo reconozco... pero tú también. No lo niegues. Existen indicios, señales que pueden interpretarse como un peligro, aunque no siempre indican la presencia de un consumo excesivo.

En primer lugar, la cantidad de plástico adquirido por un adicto es progresivamente mayor con el paso del tiempo, siendo necesario incrementar la cantidad y la frecuencia de las adquisiciones. Estoy convencido de que esto no es culpa nuestra sino de la sociedad. Antes ibas a tu tienda de cabecera y, como mucho, aparecía alguna novedad en fechas puntuales. Ahora Internet pone en nuestras tiernas manos cientos de pre-orders, new arrivals, series limitadas, accesorios, herramientas que no sabías ni que existían pero que automáticamente necesitas... Por no hablar de las ferias y los concursos. Con sus pilas de cajas en formación. Esos boxart tan atractivos y de colores tan llamativos. Así no hay quien se resista.

Otro indicio de alarma es el uso de escondites. Puede ser en el baño, en el trastero, en el maletero del coche, detrás de la enciclopedia... La inventiva del modelista en este sentido no tiene límites y ha desarrollado a lo largo del tiempo un instinto especial y todo un catálogo de formas de apilar cajas o de incrustar varias maquetas en una sola de modo que el vicio no quede al descubierto o, por lo menos, se disimule. El día que alguno de vosotros, sabios en estos menesteres, se lance con un canal de YouTube dedicado al tema, se hace más famoso que los videos de gatos.

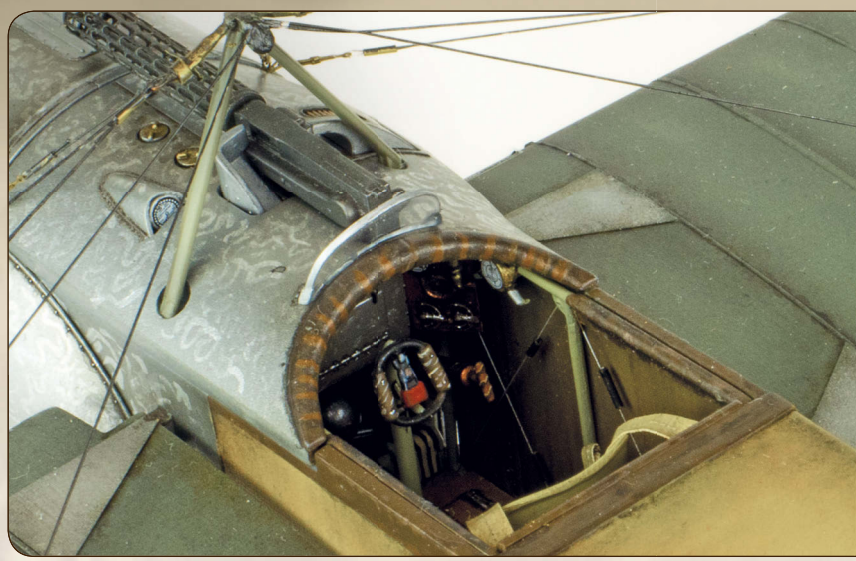
Tampoco es nada extraño que el consumidor habitual de plástico no espere a los amigos a la hora de lanzarse a comprar cajas. De este modo no solo evita sospechas, porque siempre hay algún graciosillo que te dice que él sólo tiene tres maquetas en casa... o peor, se lo dice a tu mujer, sino que consigue adelantarse a otros "enfermos", no vaya a ser que le quiten el octavo Bf 109 de su arsenal. Aquí es posible que el figurero haya esbozado una sonrisilla. "¿Quién se compra ocho veces la misma figura? Si con unos cuantos pinceles, varios botes de pintura y un par de figuras tienes para sobrevivir durante meses". Amigo figurero, si quieres nos ponemos a contar las peanas que escondes debajo de la cama.

En fin, somos acumuladores de plástico y el primer paso es reconocerlo. Coincidiereis conmigo en que no es ni una compulsión ni una obsesión, es una necesidad. Somos conscientes de que no terminaremos todas estas maquetas ni viviendo siete vidas, pero nos hace felices. Y mientras no hagamos daño a nadie ni nos veamos obligados a sacrificar a nuestro primogénito para adquirir la última novedad de... (que cada uno piense en su marca preferida)... ¿qué más da? El psiquiatra Luis Rojas-Marcos afirma que "la satisfacción forma parte de nuestro instinto de conservación". Pues entre mis maquetas y los gases del barniz, estoy seguro de que me voy a conservar maravillosamente.

FOKKER EIN (EARLY)

El Eindecker fue un caza monoplano de principios de la Primera Guerra Mundial, ideado por un jovencísimo Anthony Fokker, que dispuso del primer sistema de sincronización que permitía disparar una ametralladora a través de la hélice. Este revolucionario diseño proporcionó a los pilotos alemanes una considerable ventaja en combate y el primer período de superioridad aérea alemana entre mediados de 1915 y principios de 1916. Dicha etapa es conocida por el nombre de "Fokker Scourge" o el "Azote del Fokker". El Eindecker fue la montura de los primeros "ases" alemanes de la contienda, como fueron Max Immelman (15 victorias), Oswald Boëlcke (40 victorias) o el mismísimo Manfred Von Richthofen.

NDECKER E.I



Jaime Sirer Colomar

WINGNUT WINGS

1/32

Introducción

Siempre he sentido especial fascinación por este aparato desde los días en que gastaba horas y horas jugando a juegos míticos como "Dawn Patrol". Si además sumamos el hecho de ser un kit de excelente calidad, las horas de entretenimiento están aseguradas. Se trata de la maqueta de Wingnut Wings a 1/32 del Fokker Eindecker E.I (Early). La versión representada es el modelo E13/15 volado por Max Immelman y Oswald Boëlcke en agosto de 1915. Sobra comentar la contrastada calidad de los productos de esta marca. El plástico es de muy buena calidad, representando hasta el más mínimo detalle. Además, las versiones propuestas permiten disponer de varias opciones para la hélice, la ametralladora o el morro. Dado el escaso tiempo del que dispongo para disfrutar de este hobby, considero esencial trabajar con maquetas de calidad para ayudarme a obtener buenos resultados, aunque paguemos algo más por ello. Ha sido el caso de este Fokker E.I. Un material excelente de inicio al que sólo falta por añadir un poco de dedicación, mucha paciencia y cuidado en los detalles.

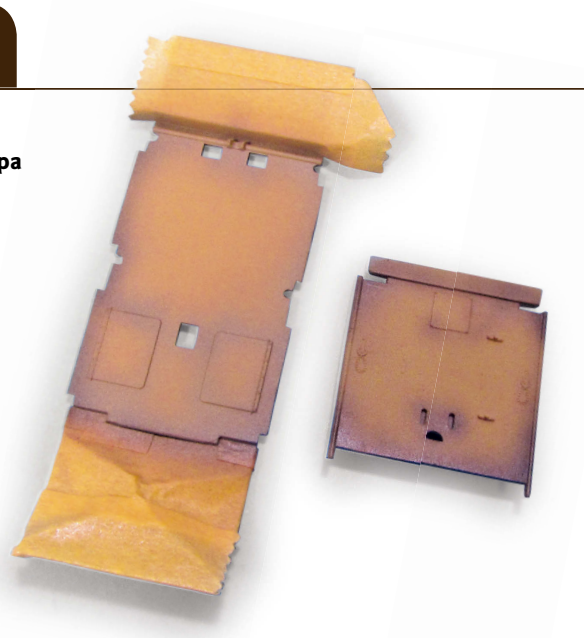
Comprobaréis a lo largo del reportaje que he ido variando las técnicas de trabajo durante el proceso de montaje y pintura. Al ser mi primer avión de la Gran Guerra, mi objetivo era experimentar y descubrir las técnicas que más se adaptaran a mis gustos, siempre con la mente puesta en alcanzar un acabado decente y realista. Uno de los objetivos que me había propuesto era conseguir representar de alguna manera la textura de la tela que recubre por completo el avión.

No quisiera terminar sin agradecer a Euromodelismo su apoyo en la elaboración de este modesto artículo, en especial Javier López de Anca, y dedicarlo especialmente a mis compañeros de la que es nuestra Asociación: AMM (Amics Modelisme Mallorca).

INTERIORES

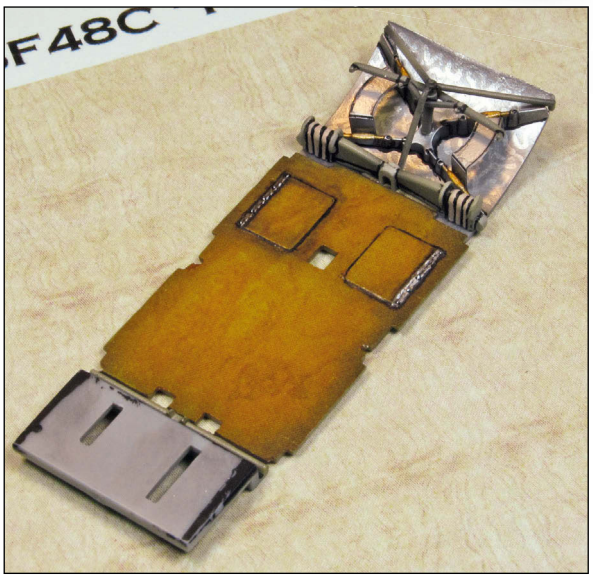
Empezamos por el suelo del cockpit en madera dando una capa de XF-60 de Tamiya tras lo cual, aprovechamos para utilizar las calcas de Uschi.

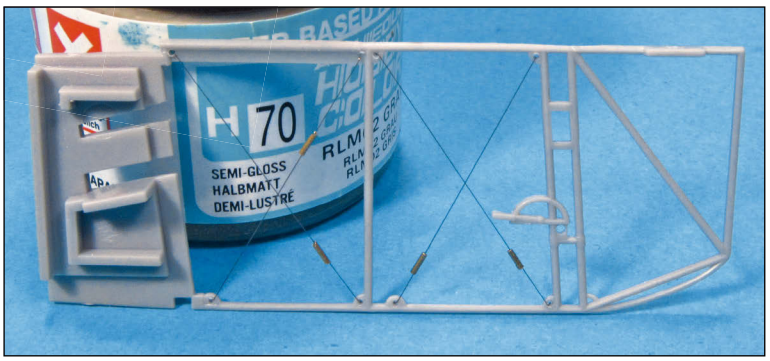
Tras situar la calca en su lugar, realzamos el color de la madera con X-26 de Tamiya. El tono característico del metal conformado lo obtenemos aplicando una capa de X-11 de Tamiya, ligeramente oscurecido con X-10, sobre la que realizamos unos trazos con un pincel fino y plata de Vallejo.



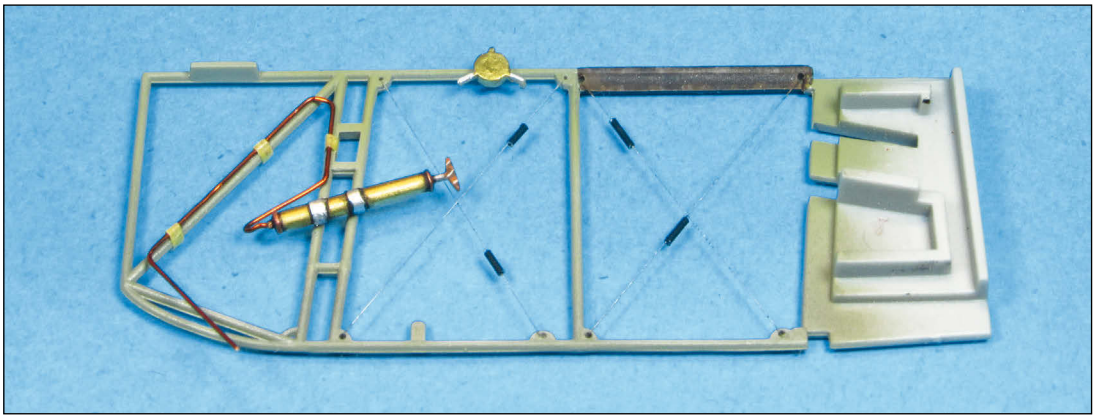
CUADRO DE MATERIALES

Fokker E.I - Early: Ref. 32021 Wingnut Wings
Arriostrado interno - cable: Ref. 4006, Hilo elástico Uschi
Mandos de vuelo - cable: Hilo elástico de pesca
Arriostrado - tubo: 0.5mm diam Albion Ref. MBT1M Alloys
Cinturones: Ref. 132536 HGW
Suelo cockpit (calca): Item 1005 Uschi Ref. WGSF48C
Arriostrado externo - cable: Hilo de pesca, Gorilla nylon – 0.12 mm.
Arriostrado externo: Ref. RB-P32023 RB tensores Productions
Detallado del motor: Fotograbado HGW Ref. 132118



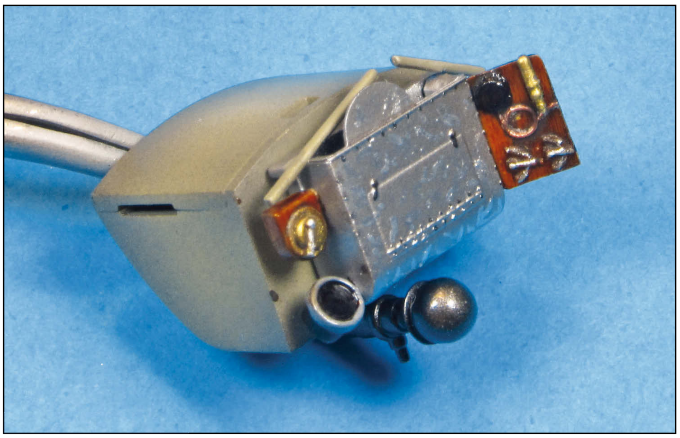


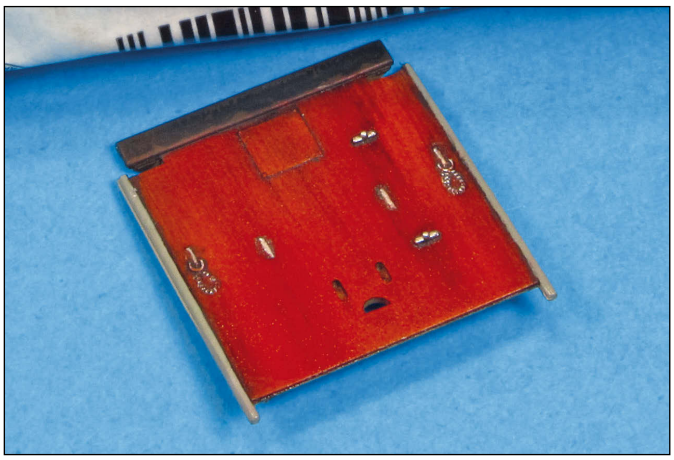
Iniciamos el trabajo en los laterales añadiendo las riostras con cable elástico de Uschi de 0.03 mm. y secciones de tubo de Albion Alloys de 0.5mm de diámetro.



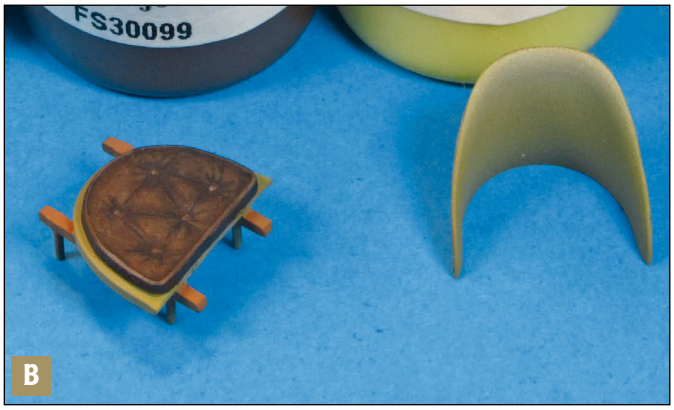
Tras pintar con el color base, detallamos ambos lados a pincel, perfilamos con negro y añadimos algunas sombras con óleo negro muy diluido. El cuero lo imitamos con una base de marrón chocolate de Vallejo y desgastes con pequeños toques a pincel del color original aclarado con amarillo.

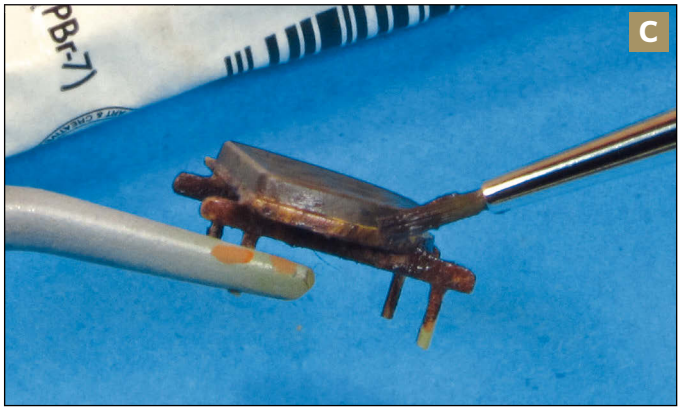
Optamos por usar óleos para reproducir la madera del mamparo trasero. Sobre una base color arena, distribuimos el óleo a nuestro gusto, creando las vetas con un pincel plano humedecido en White Spirit. Una capa de X-27 de Tamiya dará un toque de color imitando la caoba.





Seguimos pintando los componentes del cockpit uno por uno. La caja de munición sigue el mismo proceso ya explicado para las zonas metálicas. Realizaremos un ligero lavado con acrílico negro de Vallejo diluido en agua.

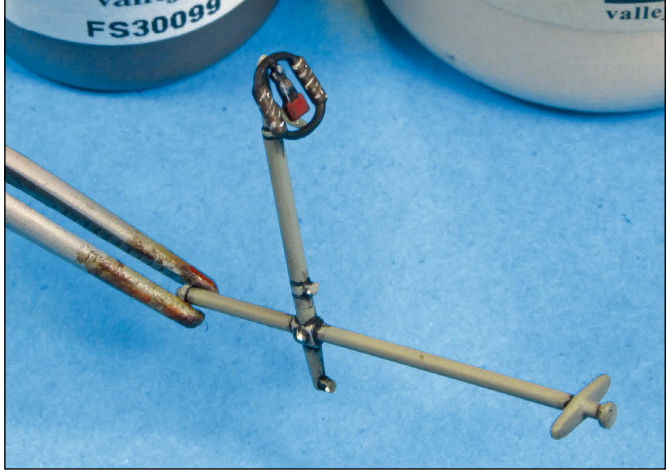




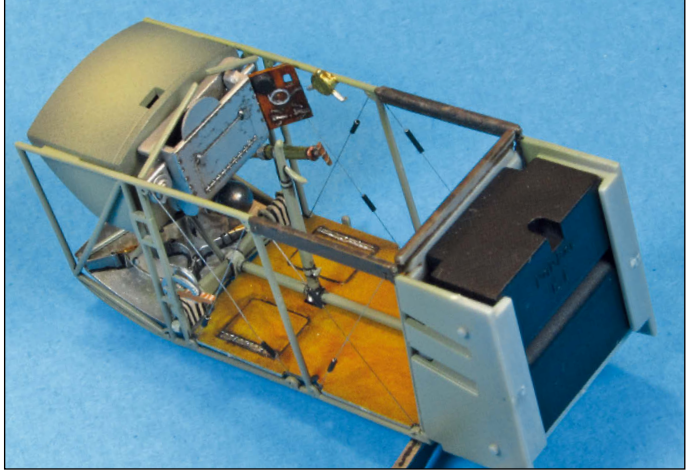
A. Al ser el respaldo uno de los componentes más vistosos del cockpit una vez cerrado, intento exagerar el efecto de luces y sombras para crear profundidad.

B. Sobre una base de marrón chocolate, aplico efectos de desgaste en el cuero del asiento punteando con un pincel fino alrededor de las zonas teóricamente más desgastadas y creando luces a base de añadir blanco y amarillo al color base. Creamos sombras con negro y unificamos con veladuras del color base, ambos muy diluidos.

C. De nuevo, imito la madera usando óleo y retirándolo a mi gusto con un pincel humedecido en White Spirit.



Cambiamos de técnica para reproducir madera. Para el mando de control, imito las vetas a pincel usando un tono claro sobre una base marrón oscuro. Como en todos los componentes del cockpit, realzo los remaches y tornillos con blanco y perfilo con negro acrílico.

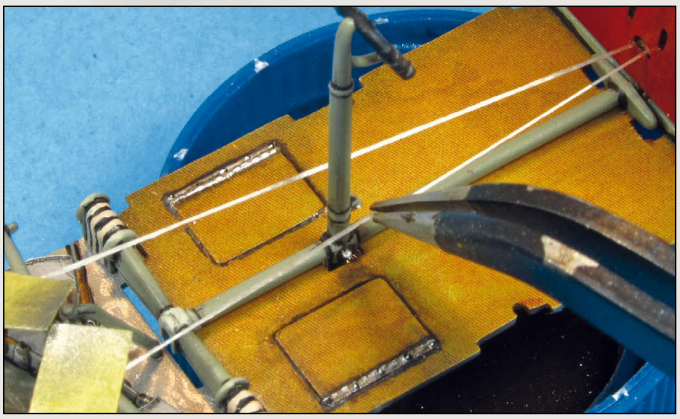


El encaje con el fuselaje es muy ajustado, por lo que las comprobaciones serán una constante. La principal fuente de problemas es el ajuste de las alas, que deben insertarse entre los alojamientos de la pieza trasera del cockpit (en negro en la foto).

Cableado interior

Las instrucciones del kit son muy detalladas incluyendo una completa guía para realizar el arriostrado y cableado de los mandos de vuelo. Para estos últimos quise probar el hilo de pesca elástico, muy resistente y cómodo de trabajar.

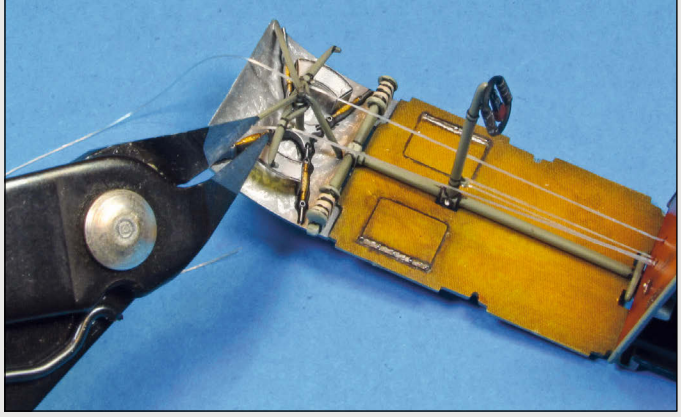
Empezamos por los cables de la columna de mando. Fijamos un extremo del hilo con cianocrilato, tensamos el hilo y lo fijamos con cinta en el otro extremo.



Aplicamos un poco de pegamento en el punto de unión con la palanca de mando, acercamos el hilo cuidadosamente con unas pinzas evitando que estas entren en contacto con el producto. Tras comprobar que queda fijo, podemos reforzar la unión con otra gotita de cianocrilato.

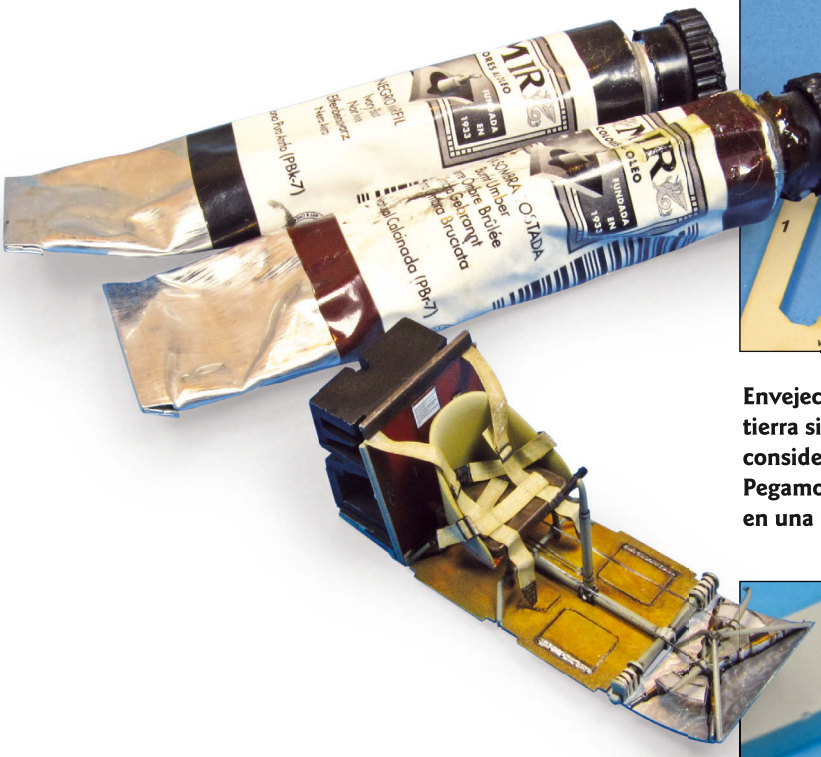
Cortamos el exceso de hilo con unos alicates de corte planos cuidando de no dañar la unión.

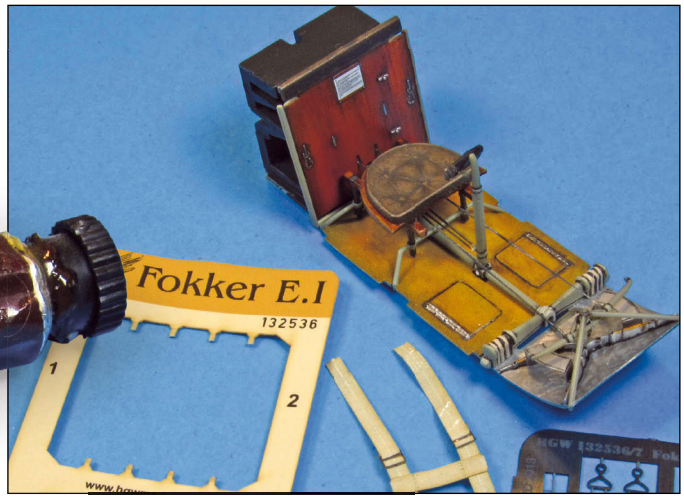
Procedemos de forma idéntica para el resto del cableado. Podemos hacer uso de un trozo de hilo de cobre para aplicar el pegamento.



Tras cortar el exceso con los alicates, no debemos olvidarnos de pintar el hilo del color adecuado. En este caso usamos un tono acero valiéndonos de la referencia X-10 de Tamiya.

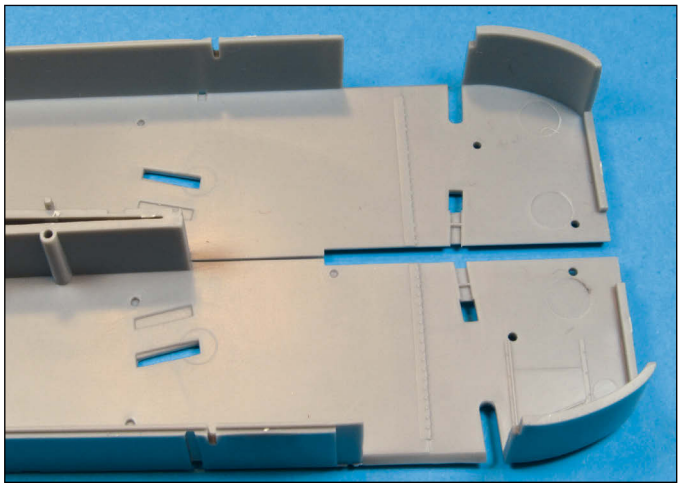
Seguimos incorporando componentes del cockpit. Aunque la maqueta ya suministra los cinturones en fotograbado, quería probar los que comercializan en fibra, adquiriendo la referencia de HGW para este kit.

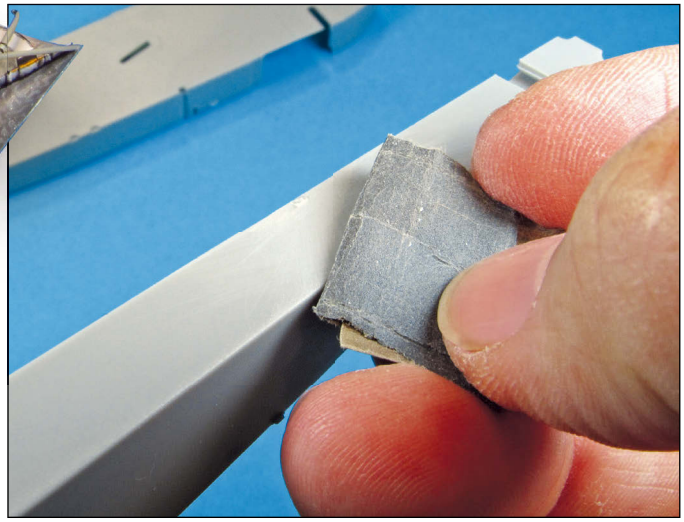




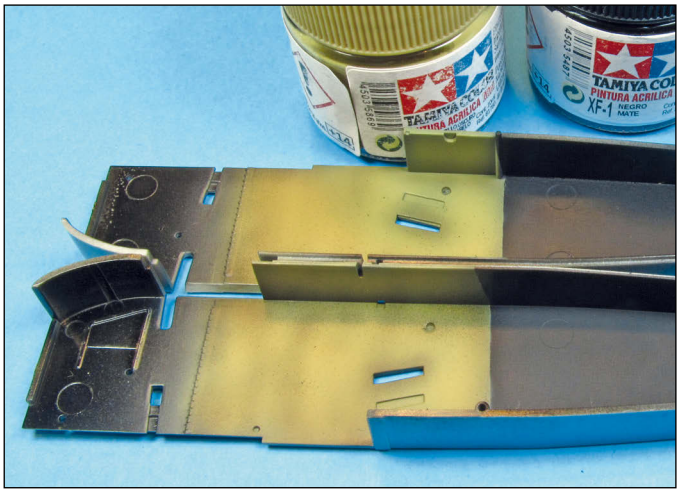
Envejecemos ligeramente los cinturones con óleo negro y tierra siena tostada. Dejé las hebillas y anclajes sin pintar al considerar que el color original era perfectamente válido. Pegamos los cinturones con cianocrilato, cuidando de dejarlos en una posición lo más natural posible.

Iniciamos el trabajo del fuselaje preparando ambas mitades y eliminando los restos de la unión con las grapas. La calidad del plástico es excelente.

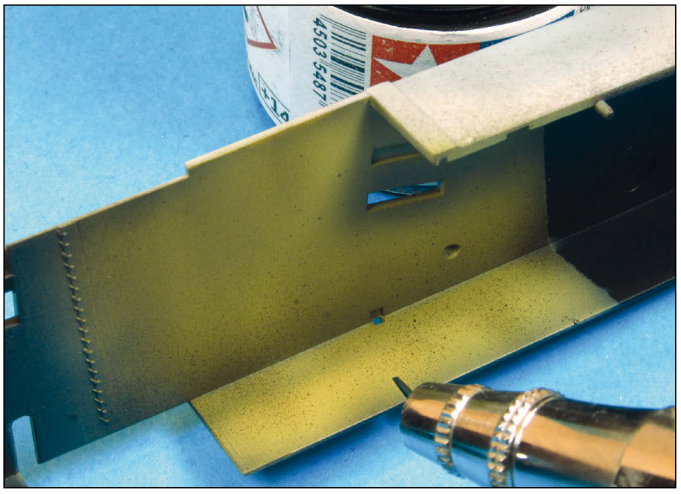




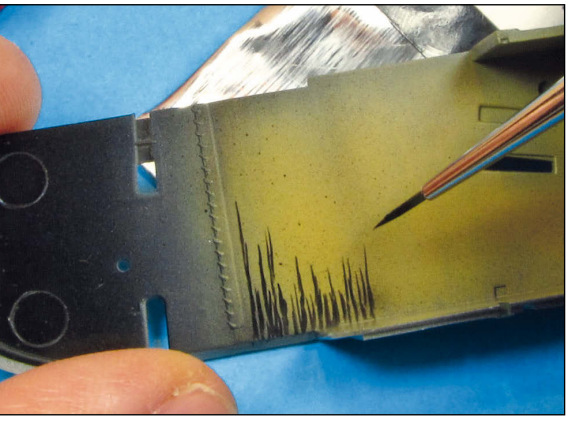
Aunque en las partes internas puedan apreciarse las marcas de expulsión, comprobamos que serán invisibles desde el exterior por lo que no nos preocupamos de eliminarlas.



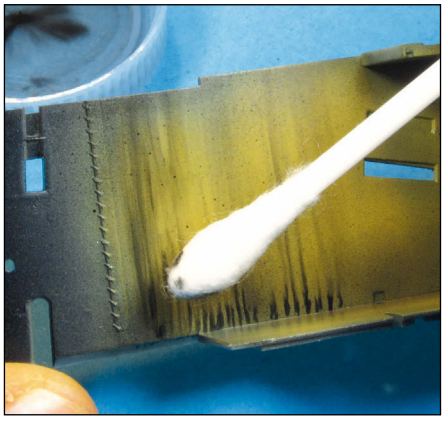
Iniciamos la pintura de las partes internas del fuselaje con una primera capa de negro que evitar que pueda verse plástico desde las aberturas. Imitamos el color de la tela con XF-60 de Tamiya.



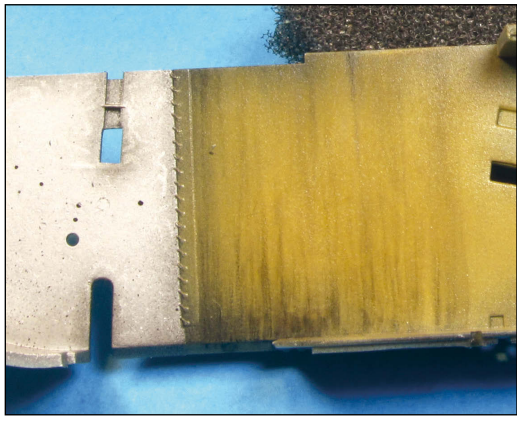
Reproducimos los escapes de aceite y manchas sobre la tela con negro muy diluido (90% de disolvente), muy baja presión y sin abrir prácticamente el paso de pintura.



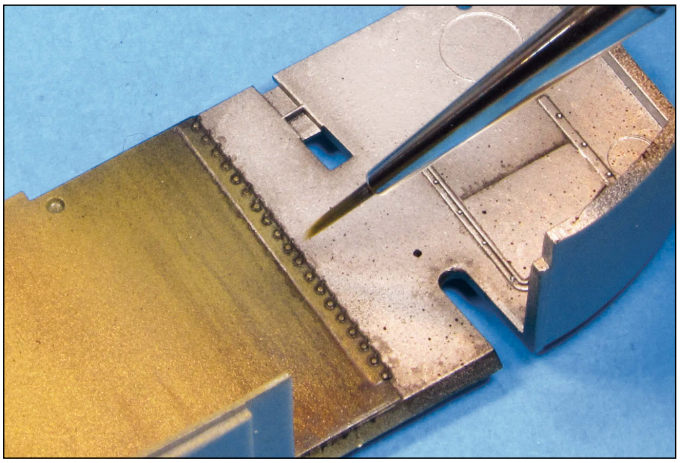
En las fotografías de época, los Eindecker aparecen con multitud de manchas que cubrían transversalmente los laterales del fuselaje, en especial cerca del motor. Para reproducirlo, utilizo óleo negro diluido en White Spirit que aplico con un pincel.



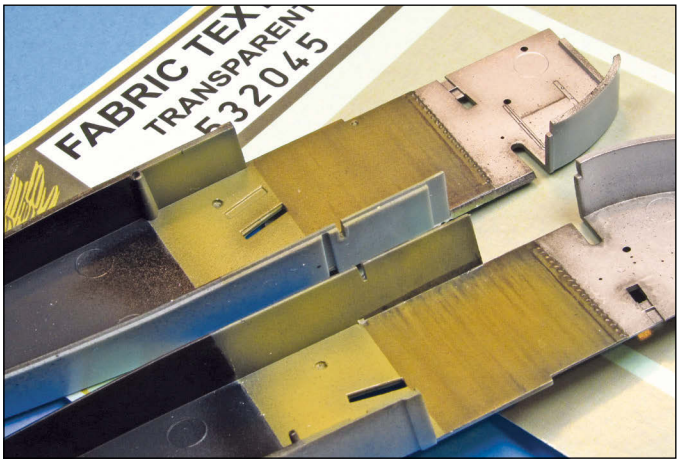
Extendemos el óleo con un bastoncillo humedecido en White Spirit. Repetimos el proceso las veces que sean necesarias hasta conseguir los efectos deseados.



Reproducimos las partes metálicas de la forma habitual, añadiendo nuevas salpicaduras de aceite y sombras con negro muy diluido (90% de disolvente) en los contornos.

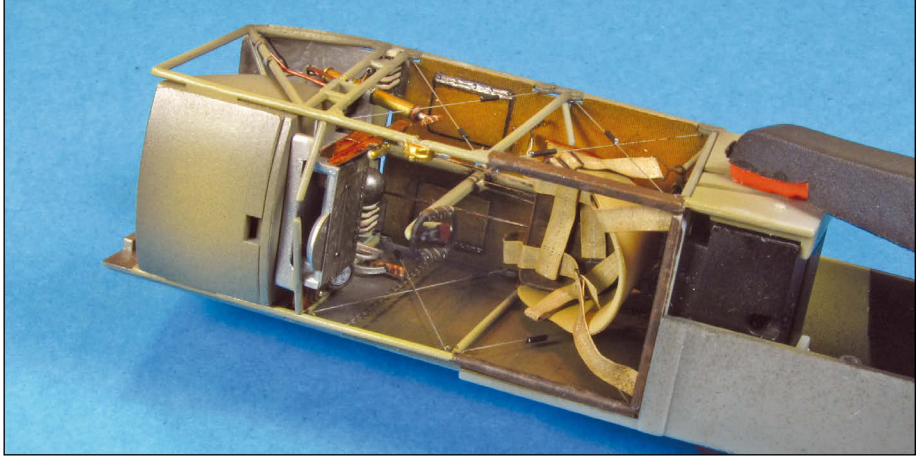


Tras sellar el trabajo con barniz satinado de Vallejo, podemos añadir algunos efectos más de suciedad, depositando pequeñas cantidades de Dark Wash de MIG Productions en los contornos. También nos ayudaremos de este producto para perfilar el cosido de la tela.



Aprovecho para experimentar con las calcas de HGW que reproducen el entelado, escogiendo las transparentes. Hay que tener mucho cuidado pues resultan muy frágiles. Además, el efecto es demasiado sutil.

Iniciamos el encaje del fuselaje y el cockpit. Una vez cerrado el cockpit, la riqueza de detalles vistos desde el exterior queda patente como se muestra en la imagen.

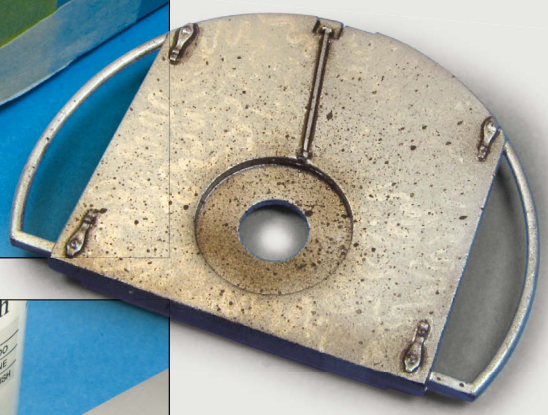


EXTERIORES

Quizás el punto más flojo del kit en cuanto a encaje sea en la unión de las mitades del fuselaje en su parte superior. Nada que una buena dosis de cianocrilato y unas cuantas sesiones de lija no puedan solucionar.

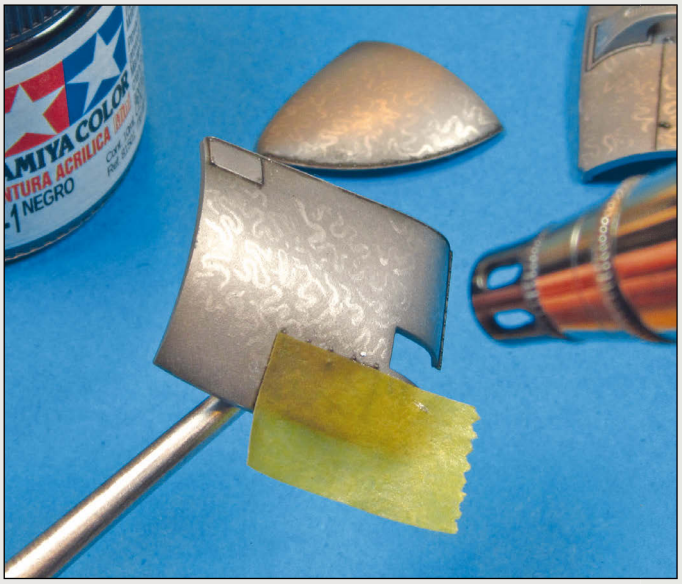
La parte inferior del fuselaje no requiere el mismo trabajo de lija, al quedar la unión sellada por la pieza imitando el cosido de la tela.

La unión de la parte frontal inferior también requiere de nuestra atención. Ya que la zona irá pintada en metal, debemos ser cuidadosos y eliminar cualquier defecto. Uso gris XF-19 a modo de imprimación para verificar el acabado.



En el mamparo de sujeción del motor imitamos salpicaduras de aceite intentando seguir un patrón de dentro hacia fuera del panel.

Iniciamos el proceso de pintura del fuselaje por la parte frontal. Seguimos el proceso ya descrito en otras ocasiones, sellando el trabajo con barniz satinado de Vallejo que nos permitirá añadir futuros tratamientos de envejecido.

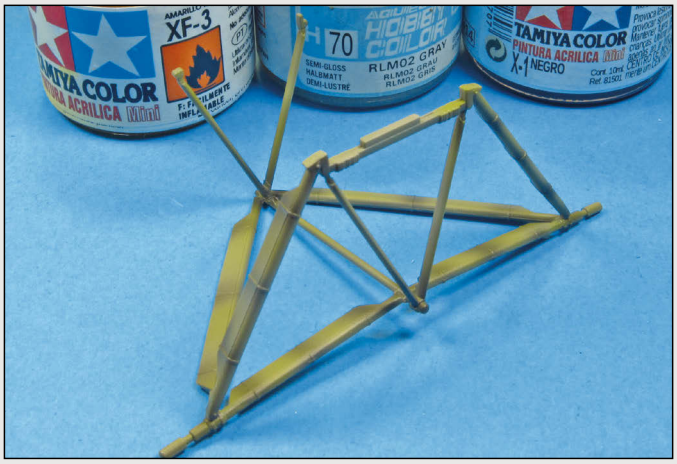


Continuamos con las piezas del morro y capó. Tras sellar el trabajo, aplicamos ligeras sombras con negro X-1 de Tamiya muy diluido, aportando profundidad al conjunto.

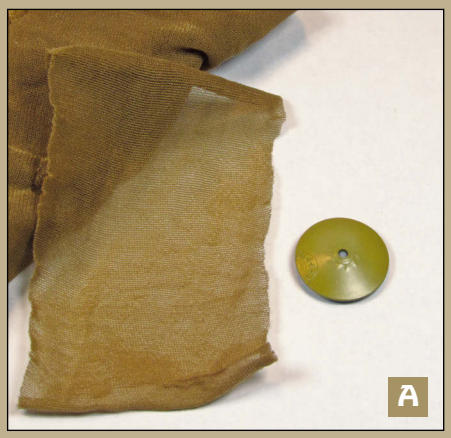
El capó del motor incluye una pequeña plancha de fotograbado que protegía la zona de la ametralladora. Debemos prestar especial atención para alinearla con la misma, ya que el conjunto está ligeramente desplazado a la derecha de la línea de simetría del avión.

Tras lijar el capó por dentro para reducir el espesor del plástico, pintamos los detalles del metal conformado por toda su superficie con un pincel fino y plata de Vallejo. Tras proteger con el barniz satinado, podemos trabajar con óleos para añadir salpicaduras y resaltar los detalles.

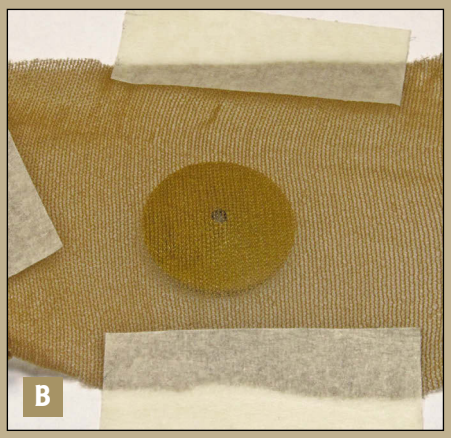
En el patín trasero, tras una base de H-70 de Gunze y una combinación de varios tonos de Vallejo, imitamos las vetas de la madera con un pincel fino. Debemos pintar juntas las trazas de distintos colores para crear el efecto de madera.



Una vez pegadas las piezas del tren delantero y comprobado su correcto ajuste en el avión, iniciamos la pintura del mismo con la base H-70 de Gunze, añadiendo luces y sombras con amarillo y negro respectivamente. Posteriores tratamientos con óleos darán más vida a la estructura.

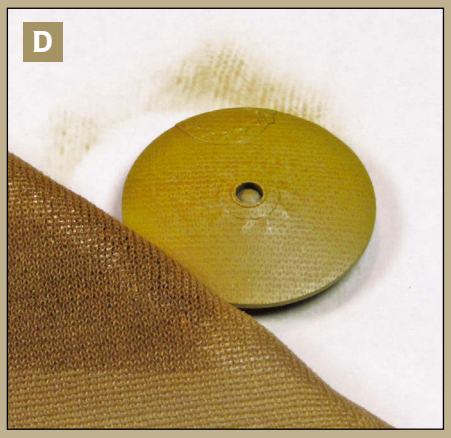


A. Otro método para reproducir la tela, que me resultó más atractivo que las calcas, consiste en utilizar unas medias como filtro... previa autorización de mi mujer, obviamente. Tras varias pruebas y combinación de colores con piezas sobrantes, decido lanzarme con las ruedas del avión.

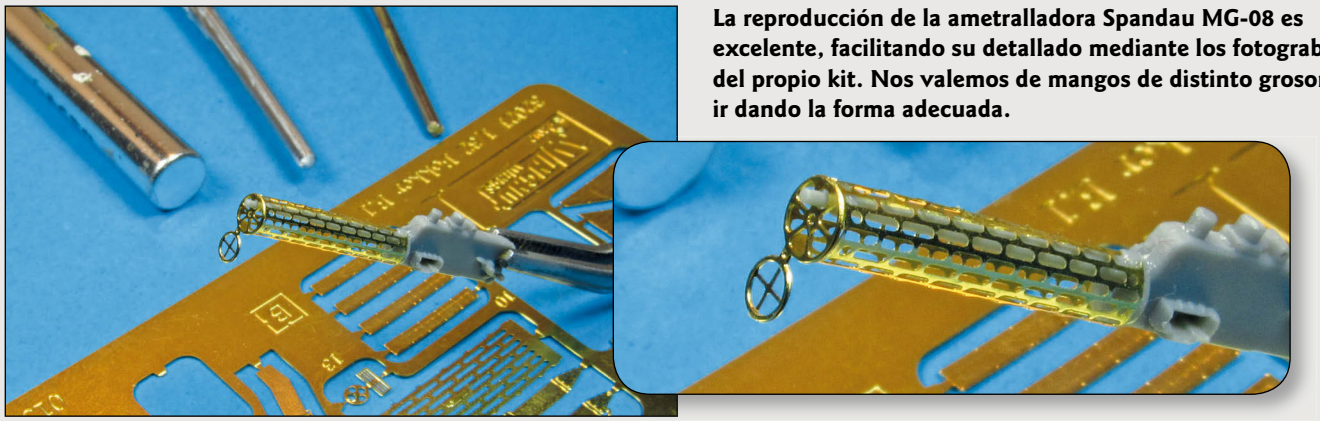


B. Fijamos la rueda con Blue-Tack y la cubrimos con la media, cuidando de que las trazas sigan una misma dirección.

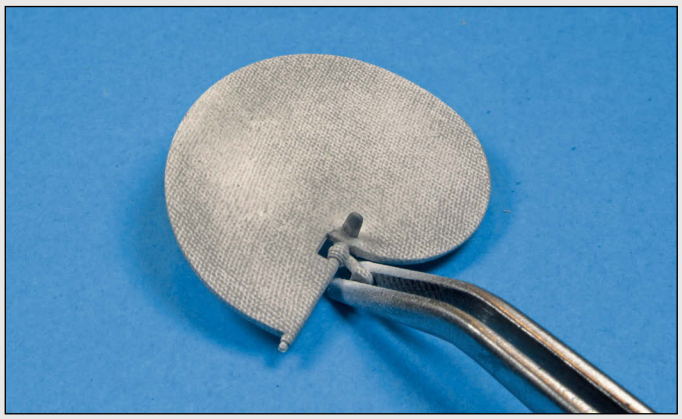
C. Aplicamos una capa generosa de marrón Gunze H-310 para asegurarnos de dejar las trazas marcadas y conseguir el efecto deseado antes de despegar la media. De lo contrario, cualquier futura corrección tras levantarla sería muy complicada al no poder volver a alinearla en la posición inicial.



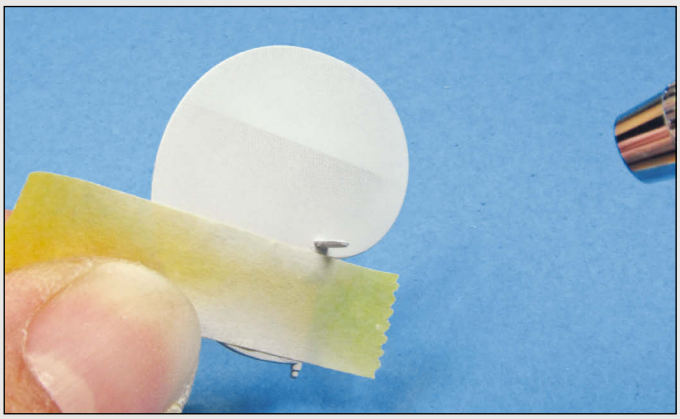
D. Si consideramos que el efecto ha quedado excesivamente marcado, siempre podemos suavizarlo con una ligera capa de color base. Hay que recordar, también, que el futuro trabajo con óleos mitigará en gran parte el efecto.



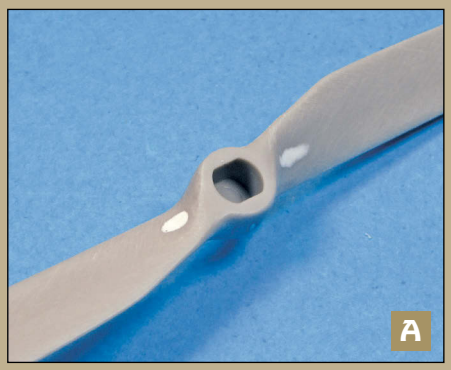
La reproducción de la ametralladora Spandau MG-08 es excelente, facilitando su detallado mediante los fotograbados del propio kit. Nos valemos de mangos de distinto grosor para ir dando la forma adecuada.



Tras el éxito del experimento con las ruedas, me lanzo con el estabilizador vertical. Tras la capa inicial en blanco, uso un gris medio para darle textura. Coloco las trazas de las medias en dos direcciones distintas, girando la segunda 90 grados respecto a la primera.



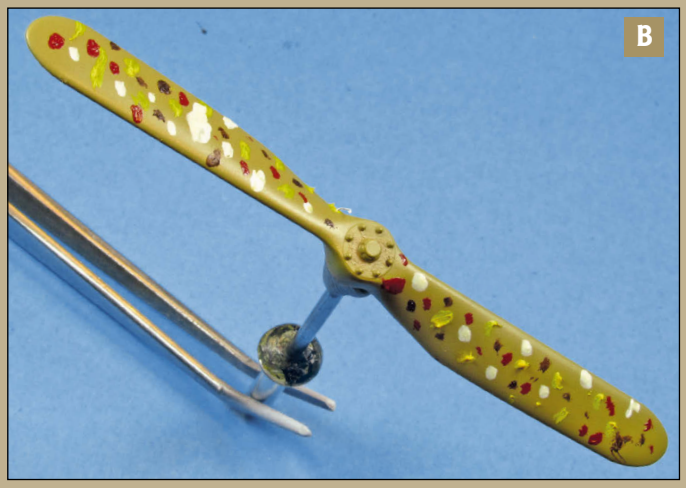
A continuación, suavizo el efecto con color blanco. Voy realizando el proceso por zonas, ayudándome de cinta de enmascarar para crear sombras y darle volumen al conjunto.

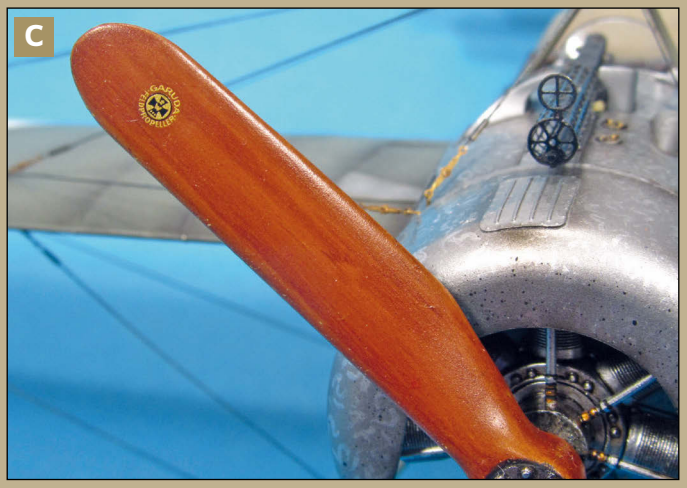


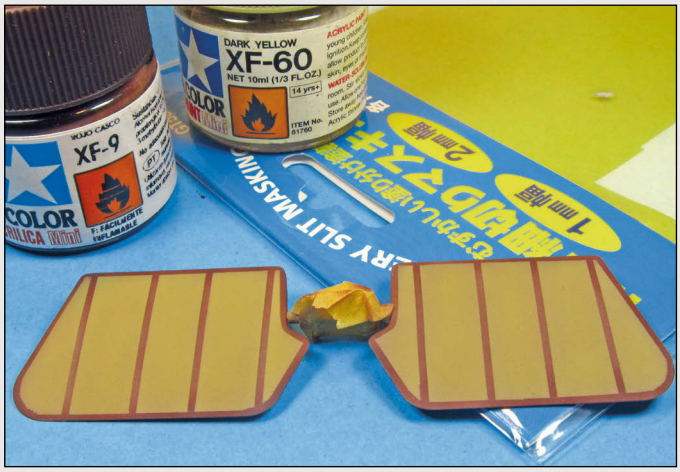
A. Iniciamos el trabajo con la hélice enmasillando los pequeños rechupes presentes en la parte trasera.

B. Tras una base de color arena, aplicamos varios tonos de óleos a modo de punteado. Tras ello, arrastramos con un pincel plano humedecido en White Spirit en la dirección de las vetas de madera. Podemos realizar este proceso tantas veces como queramos hasta conseguir el efecto deseado.

C. Para conseguir el aspecto de madera lacada damos varias pasadas muy diluidas de Red Hull de Tamiya. Es recomendable hacerlo en varias tandas para no saturar de color y conseguir la transparencia adecuada. Tras aplicar las calcas, protegemos el trabajo con una capa de barniz satinado de Vallejo.





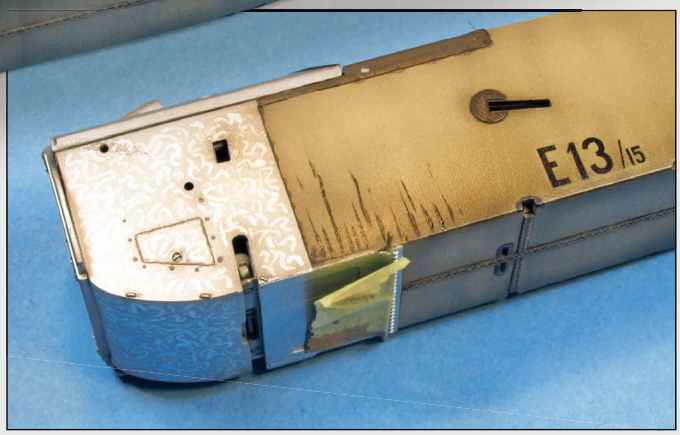


Para imitar las transparencias de la estructura de madera sobre el entelado del avión, aplicamos una capa inicial de Red Hull sobre la que enmascararemos con cinta de 1mm. a modo de imitación de la estructura. A continuación damos una capa de Dark Yellow y retiramos las mascarillas. Una nueva capa de Dark Yellow muy diluida nos permitirá imitar las mencionadas transparencias.

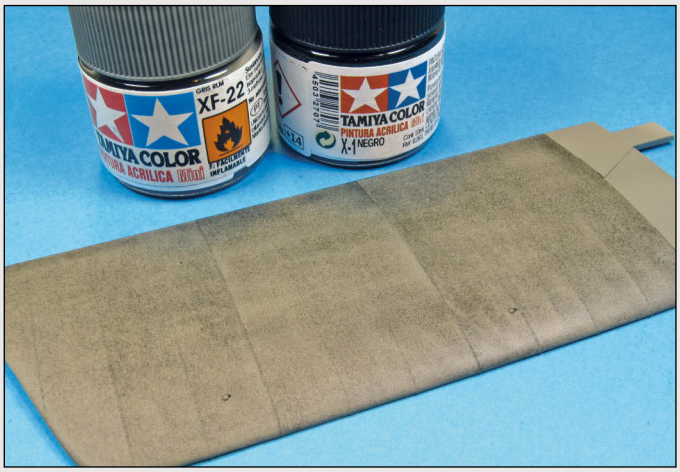
Dada su proximidad al suelo, podemos imitar la suciedad del estabilizador depositando pequeñas cantidades de Dark Wash retirando el exceso con un bastoncillo humedecido en White Spirit.

Por la parte inferior, podemos añadir otros tonos que imiten restos de suciedad.

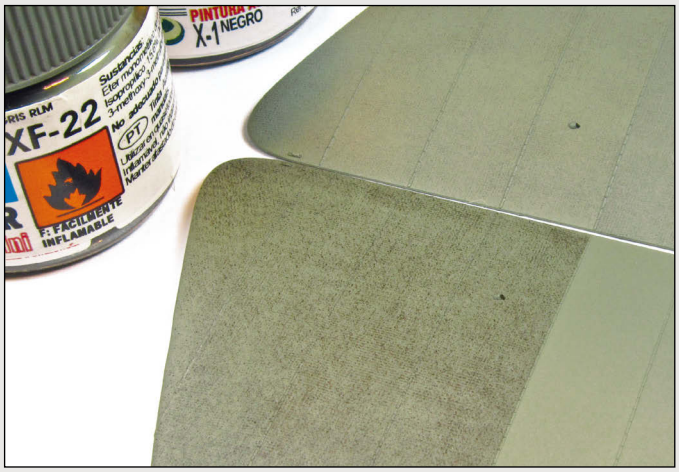
Aquí se puede apreciar el trabajo de transparencias realizado en el fuselaje. Se han realizado algunas sombras añadiendo Marrón FS30219 de Gunze a la base. Intensificamos las sombras en las zonas cercanas al motor añadiendo algo de negro muy diluido a la mezcla.



Siguiendo el mismo proceso que ya usamos en la parte interior del fuselaje, imitamos los trazos de suciedad característicos del avión en esa zona con óleo negro, retirando el exceso con un bastoncillo humedecido en White Spirit.



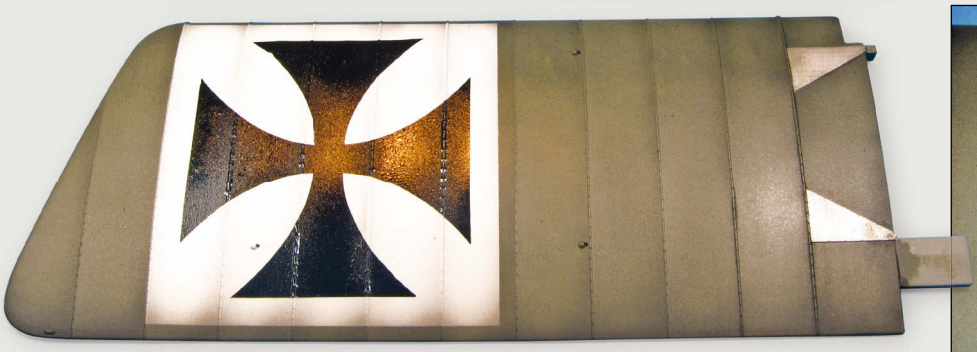
Iniciamos el trabajo en las alas. Sobre una capa inicial de RLM Grey, imitamos el trazo de la tela ya explicado anteriormente usando negro. Podemos trabajar por fases, aprovechando las cuadernas e insistiendo en algunas zonas para crear los primeros contrastes.



Añadimos una nueva capa muy diluida de RLM Grey para matizar el contraste. En la foto se aprecian los tres pasos seguidos hasta conseguir el efecto sutil de la tela.

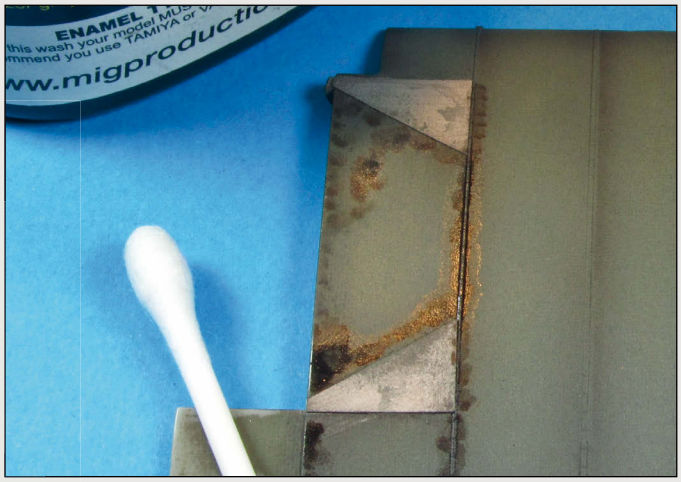
Las calcas incluidas en el kit son gigantescas, ya que reproducen tanto la cruz como el fondo en blanco. El ala presenta multitud de pequeños detalles que dificultarán el asentamiento de la calca, por lo que optamos por pintar el fondo blanco, aprovechando para variar la cantidad de pintura aplicada y crear algunas sombras.

Recortamos la cruz negra de la calca lo más ajustada posible. La extremada fineza de la misma nos dará algunos problemas, generándose multitud de micro-burbujas. Debemos insistir con cúter y paciencia para eliminarlas cuidadosamente.

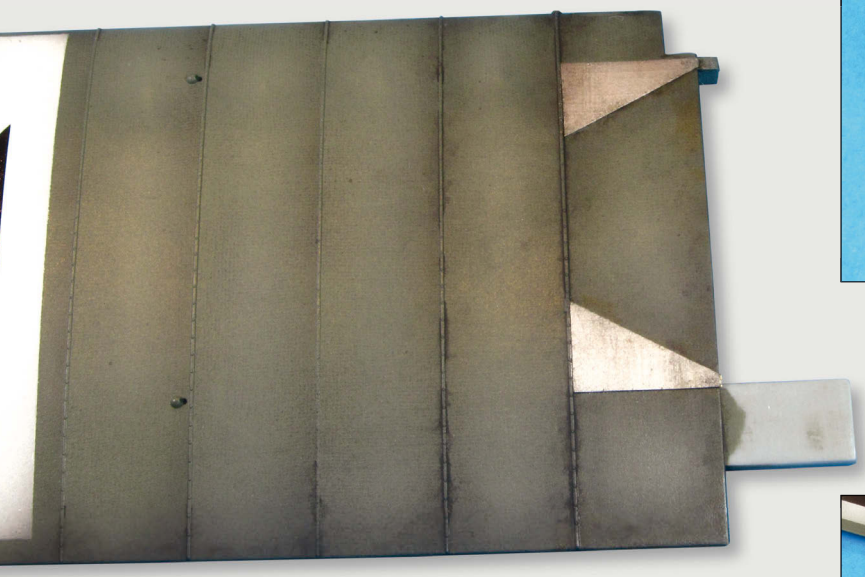


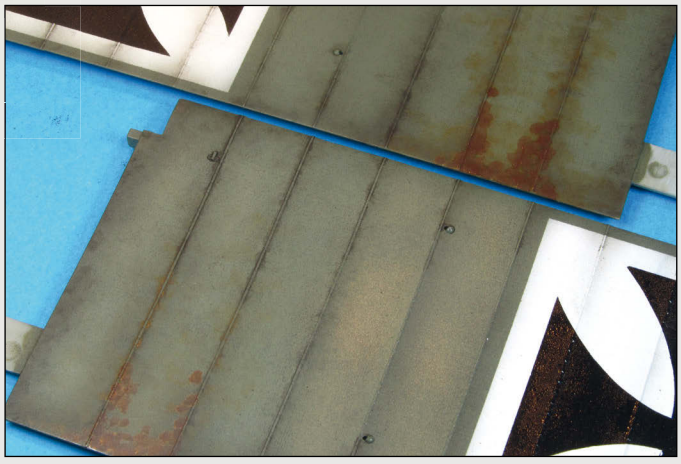
Realizamos sombras en la zona de las costillas oscureciendo el color base con negro. Enmascaramos selectivamente para crear sombras más marcadas y aumentar el contraste. Aplicamos luces con RLM 02 Grey en las zonas entre costillas.

Iniciamos el ensuciado del ala acumulando pequeñas cantidades de Dark Wash en las zonas donde se acumula más suciedad y grasa, como el encastre y el borde de salida del ala, donde el personal de tierra empujaba el avión hasta la zona de despegue.



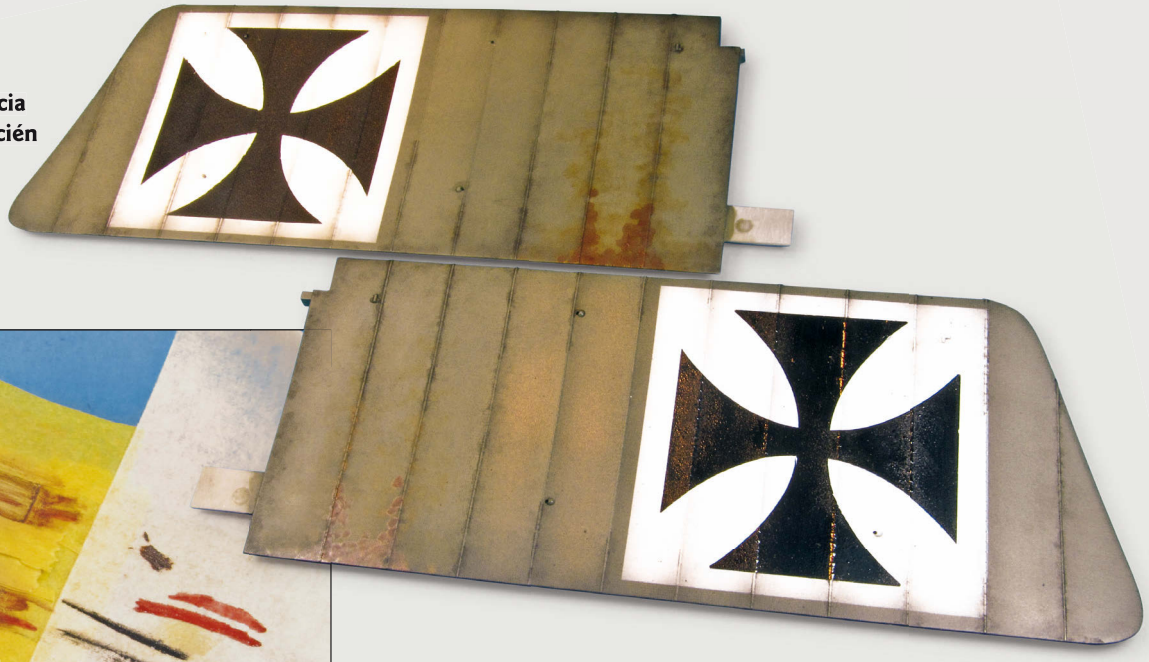
Podemos apreciar el trabajo tras eliminar el exceso de producto con un bastoncillo humedecido en White Spirit, intentando marcar las zonas del encastre y el borde de salida. Tras dejar secar, podemos volver a insistir en aquellas zonas donde lo consideremos oportuno.

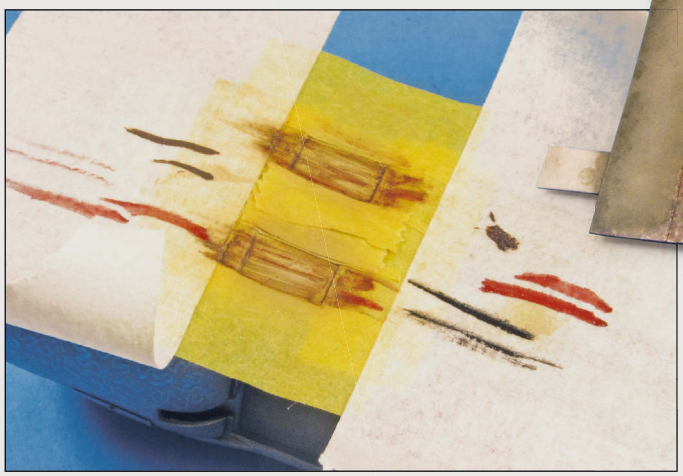




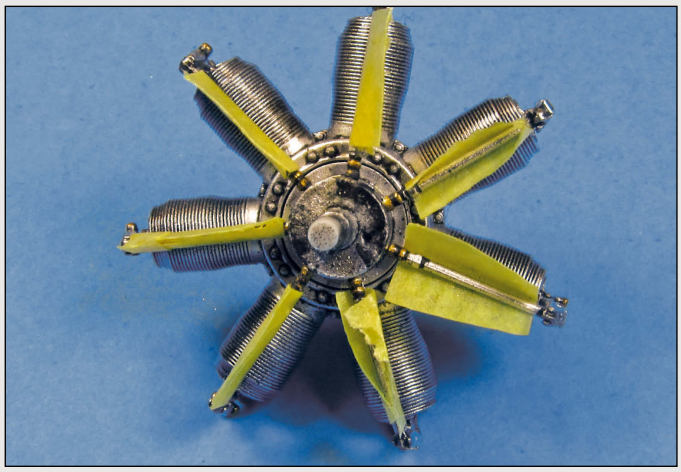
En la parte inferior de las alas, añadimos otros tonos para imitar la acumulación de suciedad despedida por el tren de aterrizaje. El proceso es el mismo, permitiéndonos incluso fundir varios tonos sobre la misma zona.

En esta foto se aprecia la diferencia entre los tonos fundidos y los recién aplicados.

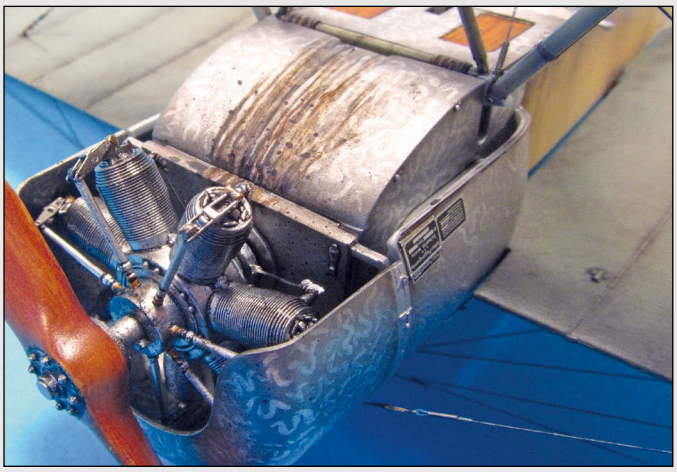




Como en la hélice, hemos optado por imitar los tonos en madera de la zona inferior con óleos. Una capa final de naranja transparente de Tamiya aportará la apariencia definitiva.

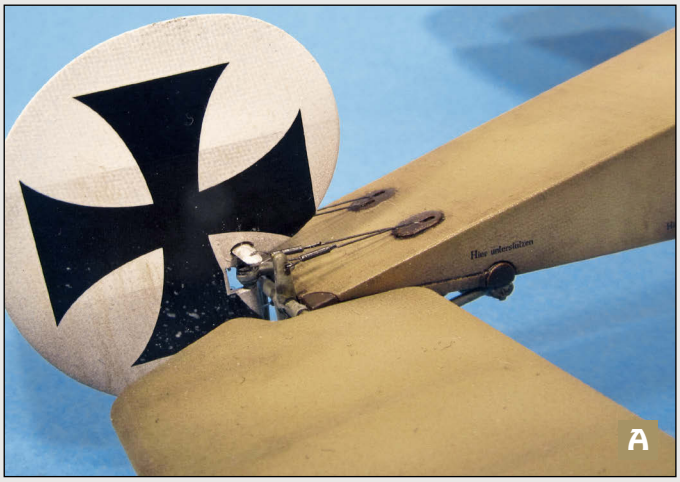


Tras una capa inicial de negro brillante, pintamos el motor con Polished Aluminium de Alclad. Después de proteger la pintura con una capa de barniz brillante, aplicamos un lavado con Dark Wash. Pintamos los detalles a pincel y terminamos oscureciendo la cabeza de los cilindros con negro muy diluido, protegiendo previamente con cinta las varillas de los empujadores.



Con óleo negro y tierra siena tostada, imito los restos de aceite. Le daremos una apariencia aceitosa aplicando barniz brillante de Vallejo a pincel sobre las mismas trazas. También se aprecia el detallado de los balancines en fotograbado, sirviéndonos de la referencia de HGW para este motor.

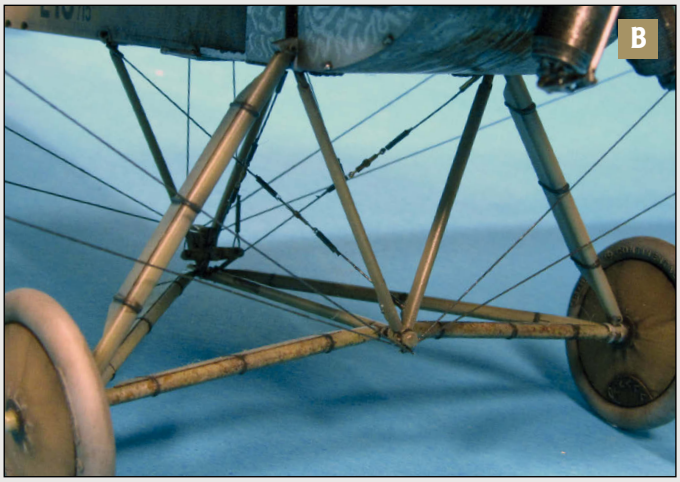
El arriostrado está realizado con hilo de pesca de 0.12mm, secciones de tubo de Albion Alloys 0.5mm de diámetro y tensores de la marca RB Productions.

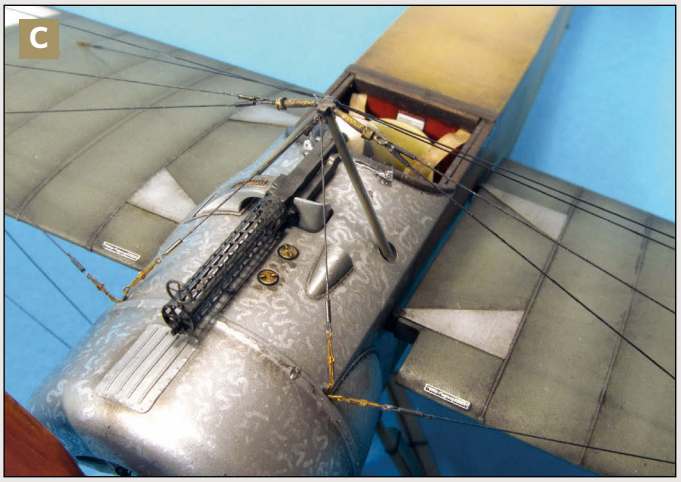


A. Para las riostras de la cola debemos practicar varios orificios en las piezas del estabilizador vertical y horizontal que nos permitan pasar los cables. No tuve en cuenta esta circunstancia hasta el final, aunque evidentemente es mucho mejor hacerlo al inicio del montaje.

B. En este detalle del tren se aprecia el trabajo de ensuciado, añadiendo pequeñas salpicaduras a pincel con los mismos productos usados en la parte inferior de las alas.

C. El arriostrado de la parte superior es especialmente delicado, obligándome a fijar algunos cables con cianocrilato. Para crear un punto de anclaje sólido para las riostras del ala, añadí al montante dos argollas sobre el capó realizadas con hilo de estaño.





CUADRO DE COLORES

Cockpit (fuselaje)
Tela: Dark Yellow XF-60 Tamiya
Cockpit - sombras: Dark Yellow XF-60 Tamiya + Black XF-1
Metalizados (aero): Chrome Silver X-11 (90%) Tamiya + Gun Metal X-10 (10%)8
Efectos metal (pincel): Plata 790 Vallejo

Cockpit (componentes)
Madera (color base): Dark Yellow XF-60 Tamiya
Madera (barniz): Clear Orange X-26 Tamiya
Metalizados: Chrome Silver X-11 Tamiya
Efectos metal: Plata 790 Vallejo

Fuselaje
Tela: Dark Yellow XF-60 Tamiya
Luces: Dark Yellow XF-60 Tamiya + White XF-2
Sombras: Dark Yellow XF-60 Tamiya + Brown FS30219 H-310 + Gunze

Capó
Metalizados: Chrome Silver X-11 (90%) Tamiya + Gun Metal X-10 (10%)
Efectos metal a pincel: Plata 790 Vallejo
Sombreados: Black XF-1 Tamiya

Hélice
Base: Dark Yellow XF-60 Tamiya
Veteado con óleos: Blanco, amarillo, Mir rojo y marrón
Hull Red: Hull Red XF-9 Tamiya

Alas
Base: RLM Grey XF-22 Tamiya
Luces: RLM Grey 02 H-70 Gunze
Entelado: RLM Grey XF-22 Tamiya + Black XF-1

Motor
Imprimación: Black X-1 Tamiya
Pintura: Polished Aluminium Alclad-II ALC-105
Lavado: Dark Wash MIG Productions

Acabados
Metalizados: Barniz satinado Vallejo poliuretano – Ref. 26.652
Tela: Barniz mate Vallejo poliuretano – Ref. 26.651

XIV CONCURSO - EXPOSICIÓN INTERNACIONAL DE MODELISMO

A.C.VA.M. 2017

31 de marzo, 1 y 2 de abril de 2017

Contaremos con la presencia de miembros de la 501 St. Legión y de los Renactors de Blue&Grey 116

Feria comercial
ACADEMIA DE CABALLERIA DE VALLADOLID

Exposición al público (entrada libre)

Sábado 1 de abril de 17 a 21 horas - Domingo 2 de abril de 9 a 13 horas (A partir de las 13 horas entrega de premios)

Entrega de Obras

Viernes 31 de marzo de 16 a 21 horas - Sábado 1 de abril de 9 a 14 horas (Entrada por C/ San Ildefonso)

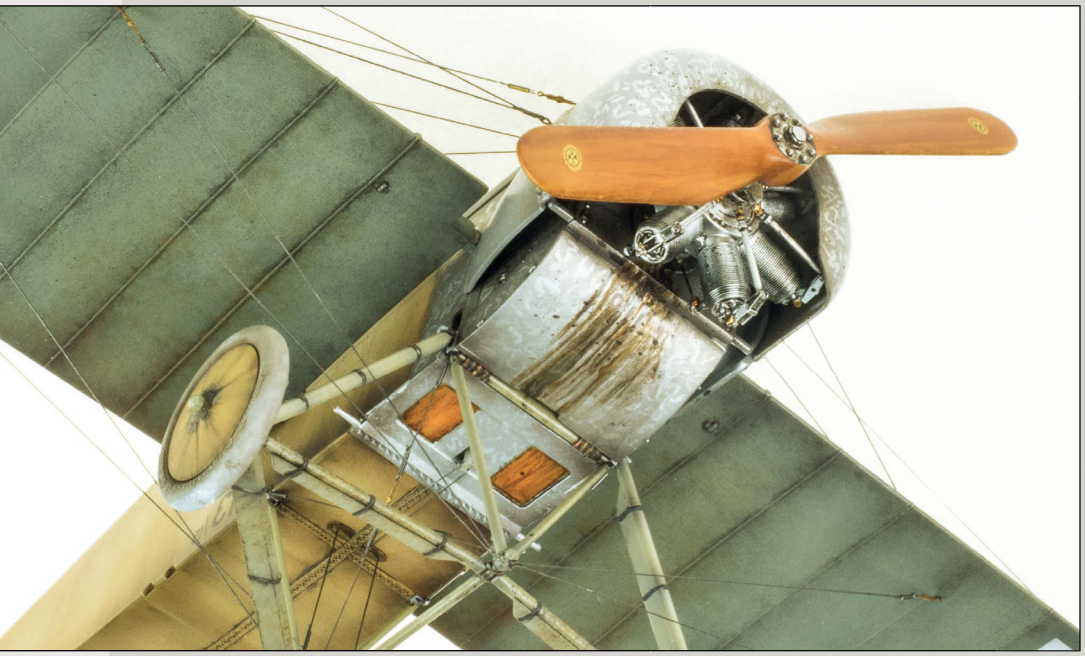
A.C.VA.M. Asociación Cultural Vallisoletana de Modelismo

Ayuntamiento de Valladolid

IPMS Castilla y León A.C.VA.M.

Grupo de Recreación Histórica Blue and Grey 116

Spanish Garrison 501st Legion



EL PEQUEÑO SC

Región de Caen (Julio 1944)

OLDADO INGLÉS

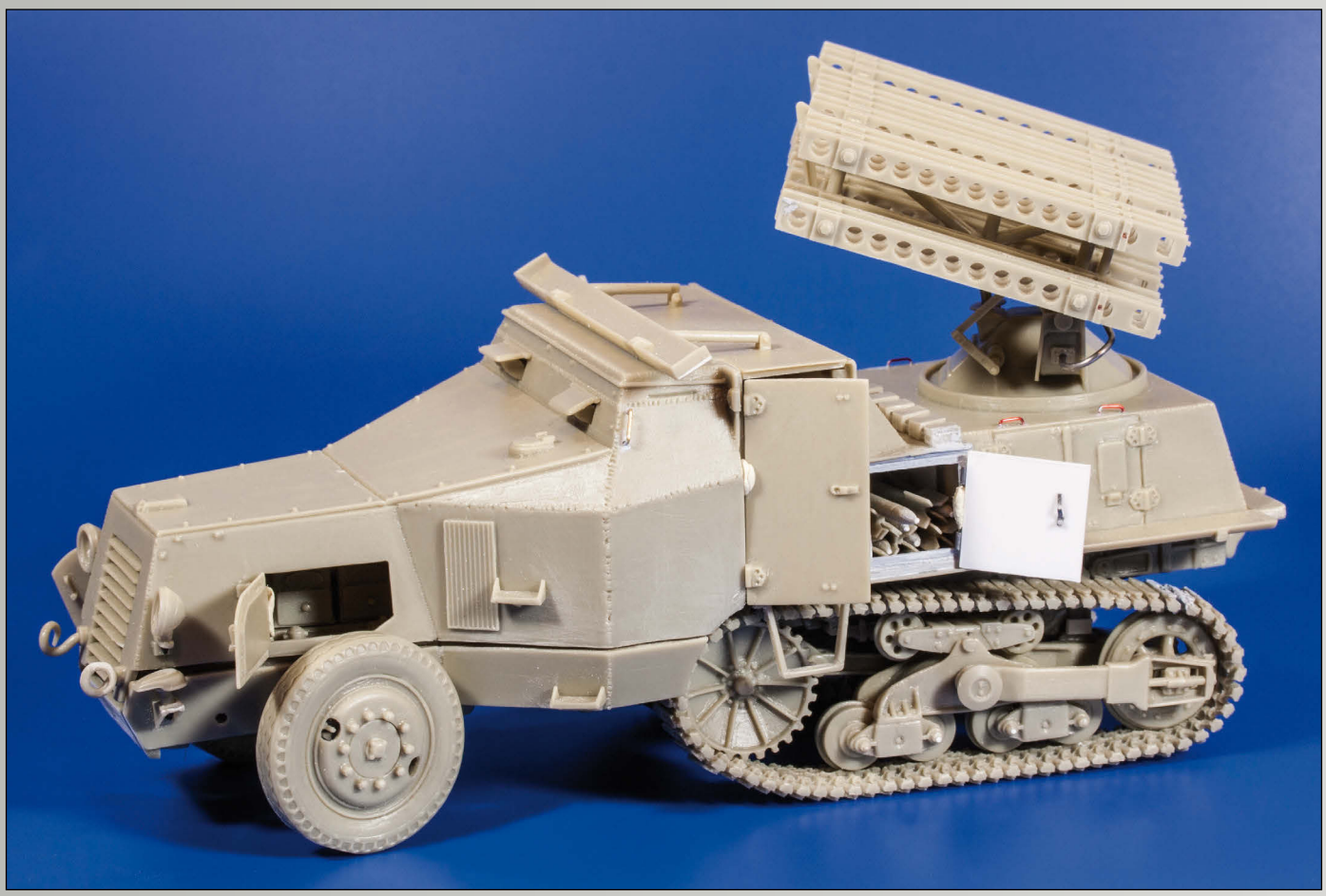
1/35

Antoine Puzo

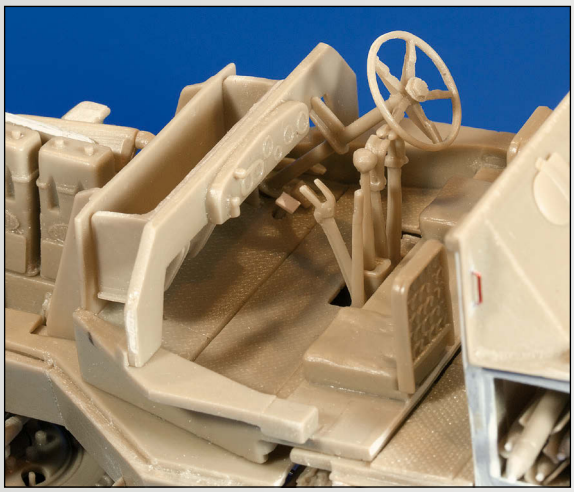
Julio de 1944. Explorando el bosque, un niño se topa con una extraña máquina abandonada. Un grupo de soldados ingleses, pertenecientes a la 3ª División de Infantería, recién desembarcada en la playa de Omaha, inspecciona la zona. Sorprendido, el niño se cae de su bicicleta, lastimándose un pie. Uno de los soldados británicos, un enfermero, le venda el tobillo y le presta su casco, convirtiendo el llanto del chaval en alegría.

MONTAJE

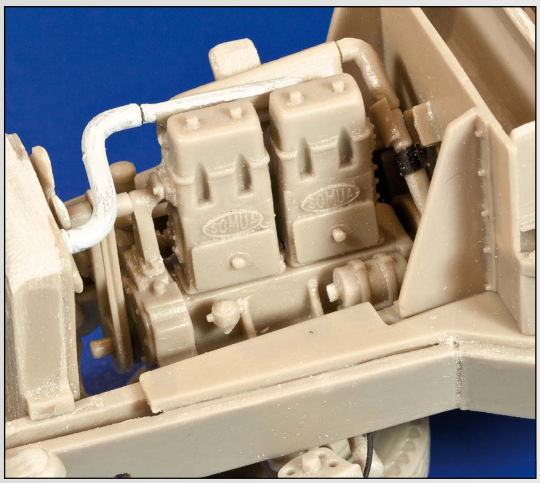
Después de la derrota francesa en junio de 1940, el ejército alemán recuperó un gran número de carros y vehículos, como los Somua MCL, los Hotchkiss H35 y H39 o los Renault B1. Una gran parte de ellos serían confiados al comandante Alfred Becker, cuyo equipo los transformaría en versiones de mando, anticarro, mortero, sanitario o lanzacohetes destinados a equipar la 21 División Panzer. Entre estas variantes se incluyen los lanzacohetes blindados, equipados con lanzacohetes Raketenwerfer de 88mm.

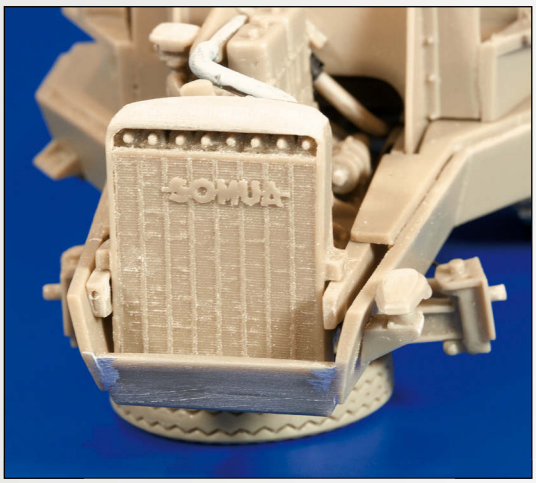


Des Kit ha realizado una magnífica pieza con un acabado muy fino y completo. En las fotografías podéis ver la cabina aún sin pegar y que tendré que pintar antes de hacerlo.



El interior de la cabina está muy bien detallado, pero es necesario añadir lámina de plasticard en la parte trasera. Sobre ella pegamos algunas piezas procedentes de nuestra caja de sobras, como la MP-40 o la máscara de gas.

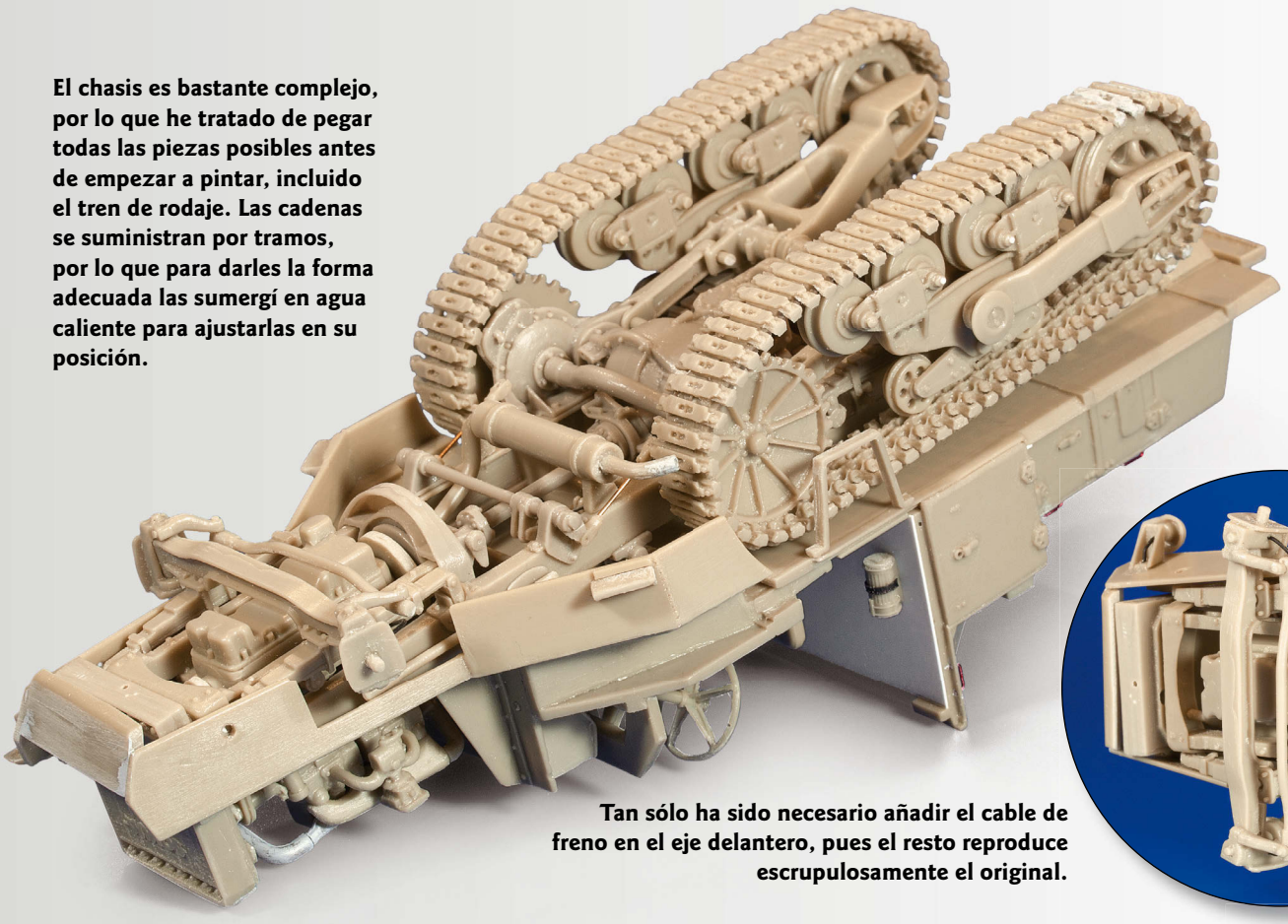


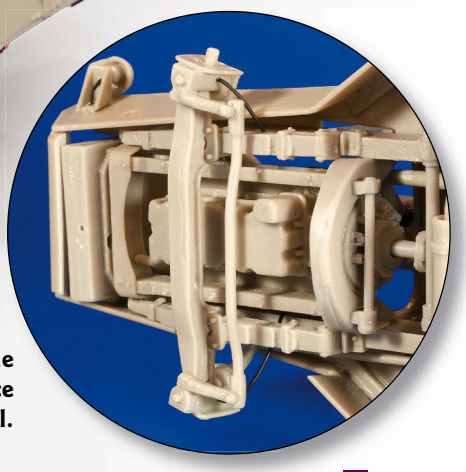


El motor es espléndido, una verdadera obra de arte. Encaja a la perfección y es fiel a la realidad. No obstante, cuando terminemos el modelo apenas será visible.

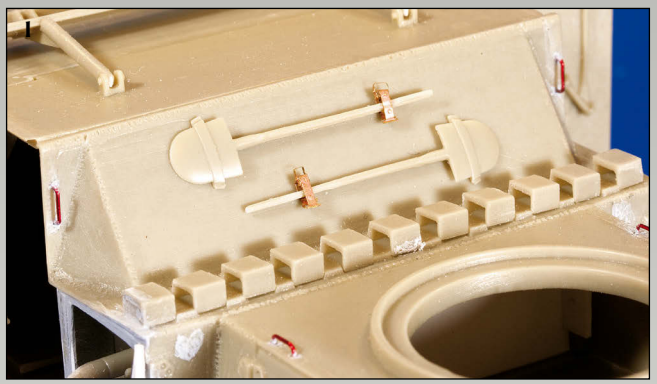
También cabe destacar el radiador, que incluye el logo del fabricante y que, a diferencia del motor, sí será visible desde el exterior.

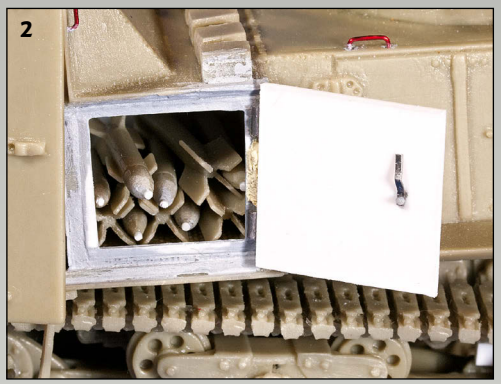
El chasis es bastante complejo, por lo que he tratado de pegar todas las piezas posibles antes de empezar a pintar, incluido el tren de rodaje. Las cadenas se suministran por tramos, por lo que para darles la forma adecuada las sumergí en agua caliente para ajustarlas en su posición.

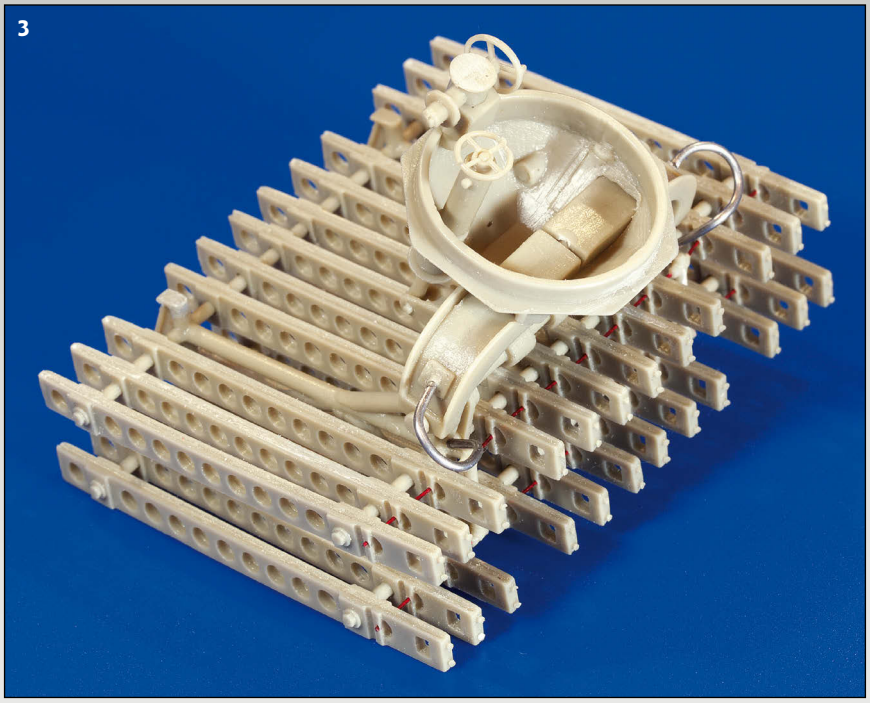


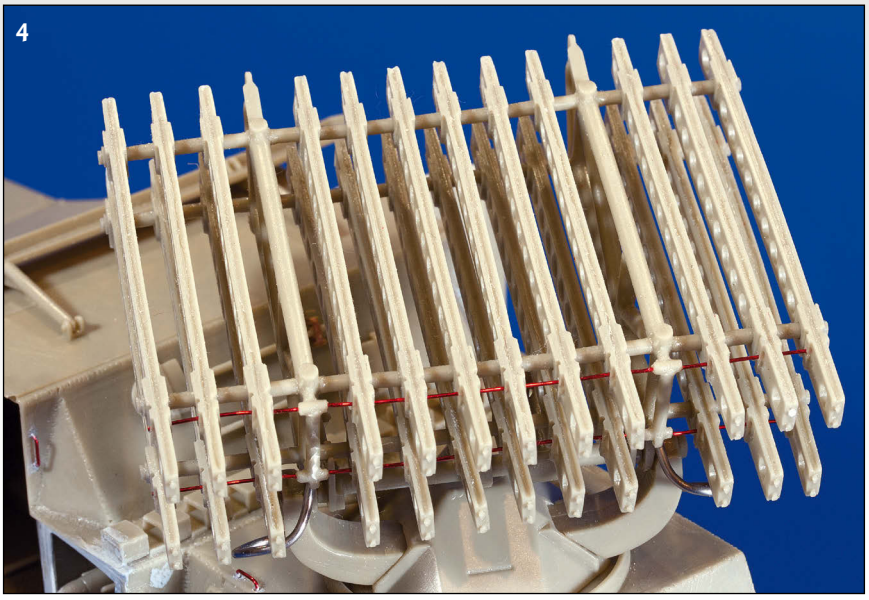


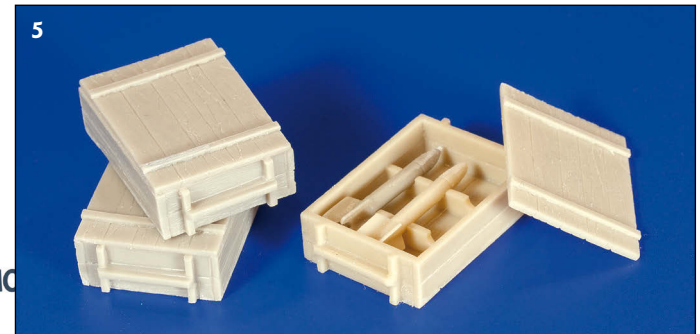
Tan sólo ha sido necesario añadir el cable de freno en el eje delantero, pues el resto reproduce escrupulosamente el original.


1


2


3


4


5

1. Las sujeciones para las herramientas son fotograbados de Aber, que representan estas piezas más finamente que las originales. También sustituí las agarraderas por hilo de cobre siguiendo el dibujo incluido en el plano de montaje.

2. El compartimiento para los cohetes de 8 cm Raketensprenggranate está realizado a scratch a partir de una foto de época. El sistema de cierre está hecho con lámina de estaño. Los cohetes están colocados para la fotografía.

3. La pieza con los 24 lanzadores es la parte más frágil y delicada del vehículo. La maqueta cuenta con una guía para facilitar pegar las rampas en la posición adecuada. Además, coloqué el cable que va de la torreta a las rampas utilizando hilo de estaño.

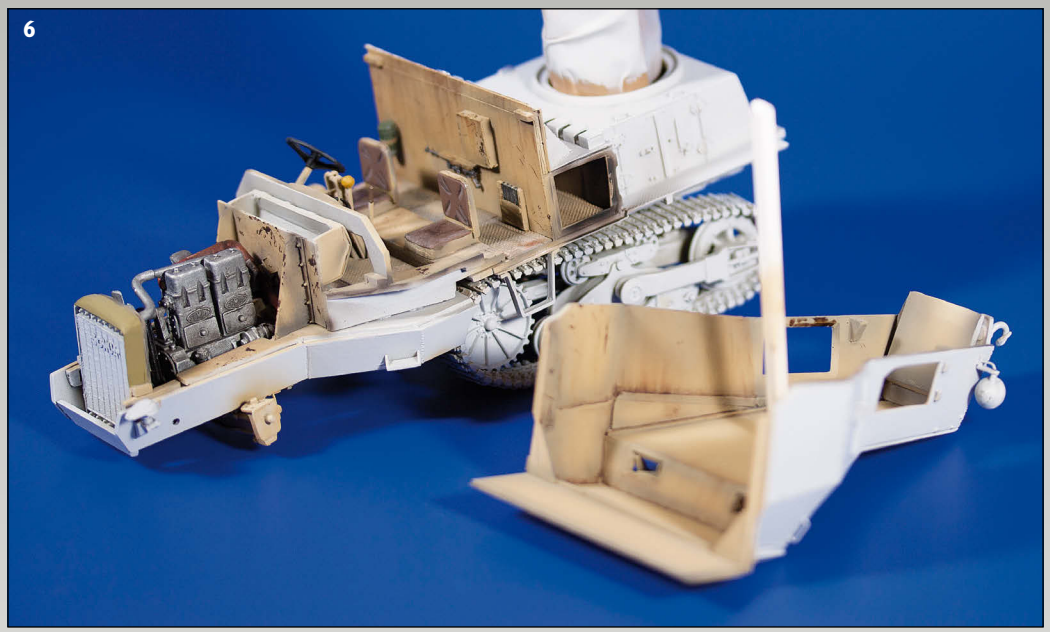
4. En esta foto podemos apreciar cómo queda la lanzadera una vez construida y la posición exacta de los detalles que fueron añadidos.

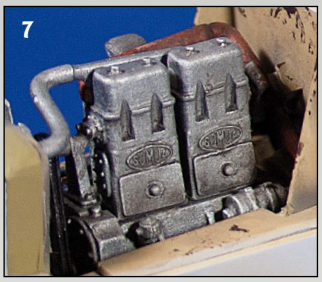
5. Las vetas y tablones de madera de las cajas están bien grabados. En cuanto a los cohetes, tan sólo tendremos que añadir la espoleta en la punta de cada uno de ellos utilizando una lámina de Evergreen y un sacabocados redondo.

CUADRO DE MATERIALES

- 8-cm Raketenwerfer auf Somua MCL S303 (f) de Des Kit (ref. 35125)
- Crucero de MK 35 (ref. A026)
- German clamps & clasps de Aber (ref. 35A93)
- Bicicleta Taurus modelo 25de Model Victoria (ref. 4089)
- Children x 2 + ladder de MK 35 (ref. F220)
- British Infantry (WWII) de Royal Model (ref. 552)
- WWII British and Commonwealth de Bronco Model (ref. 35140)
- German Tactical Symbols (AFT35045W), Vehicle shipping stencils (AR35218) y German WWII Balkenkreuz (AR35043) de Archer Fine Transfer
- Daisy (PPA1022) de JS Work
- Fauna. Small Animals Color (36198) de Eduard

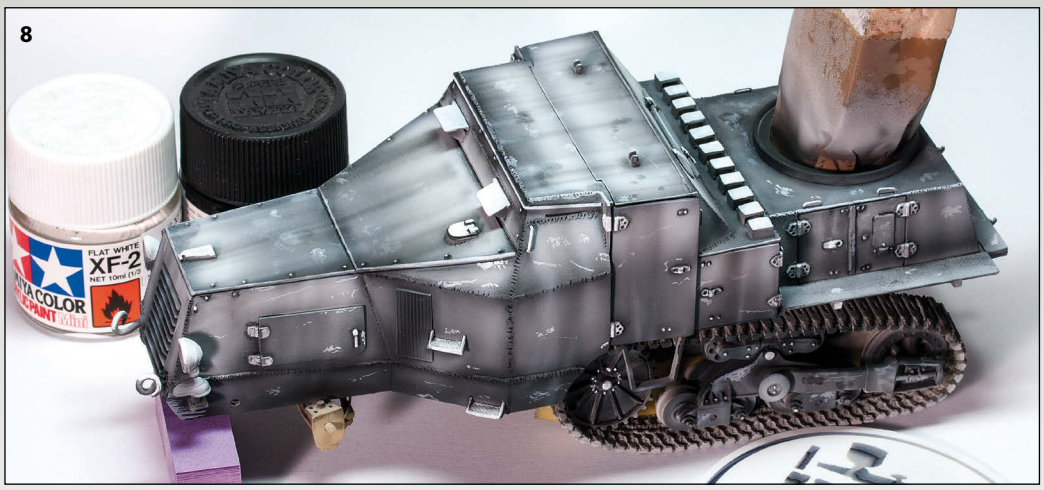
6. Para obtener una buena base aplico una imprimación gris de Vallejo que dejo secar durante un día. Después, repaso toda la superficie con una lija de grano 1000. A continuación, comienzo con un presombreado con marrón oscuro sobre el que doy la capa base de color arena diluida al 70%. Para envejecer el interior, utilizo un lavado marrón oscuro y Streaking Grime.



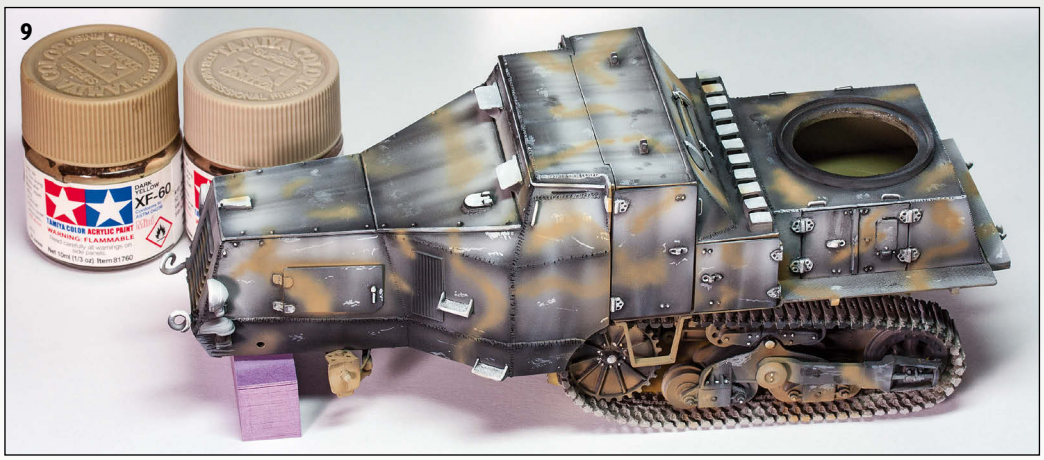


7. El motor ha sido pintado al pincel con Humbrol, sobre el que dí un pincel seco con un color más claro. Para terminarlo y añadir algo de riqueza cromática, utilizo un filtro de suciedad de motores y añado algunas manchas de aceite y combustible.

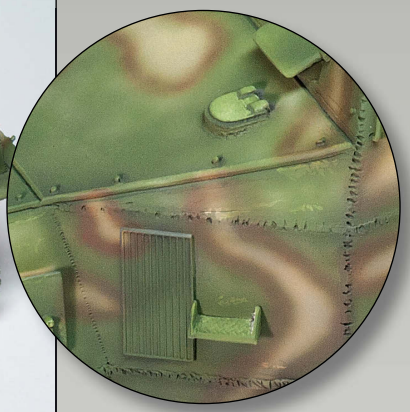
8. El exterior está pintado con la técnica del blanco y negro de mi amigo José Luis López Ruiz. Comenzamos por aplicar una capa de negro sobre las partes las menos expuestas a la luz. Luego aclaramos el color base con blanco para las zonas más iluminadas. Tras dejar secar un día, doy un lavado de negro en todos los huecos y recovecos y pinto los desconchones en blanco.

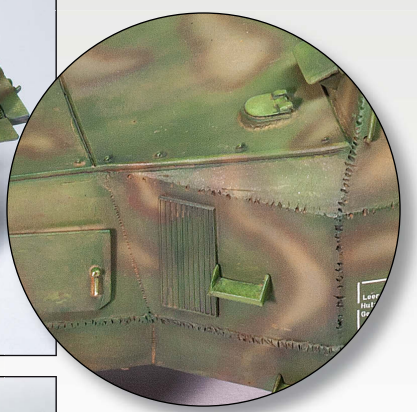


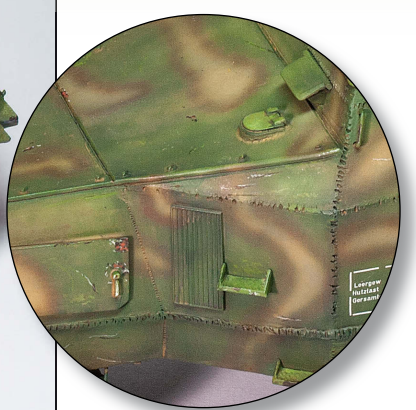
9. Para que la técnica del blanco y negro sea efectiva, he pintado únicamente la zona que irá en color arena. Además, ha de aplicarse muy diluida.



10. A continuación, doy la capa de verde, diluida también al 80%, cubriendo el resto de las superficies.







11. Acabamos haciendo el contorno del camuflaje con marrón rojizo, con el que separo el color arena del verde, tratando de realizar el trazo lo más fino posible.

12. He utilizado transferibles de Archer Transfers y, después, protejo con una capa de barniz brillante X-22.

13. Para ganar riqueza cromática, he dado a todas las superficies tres filtros: ocre, marrón y marrón oscuro.

14. Los desconchones están realizados con un pincel fino y una esponja. Sobre el camuflaje amarillo he usado arena claro y arena oscuro, sobre el verde verde oliva y para los más profundos de color óxido pardo negro y óxido claro.

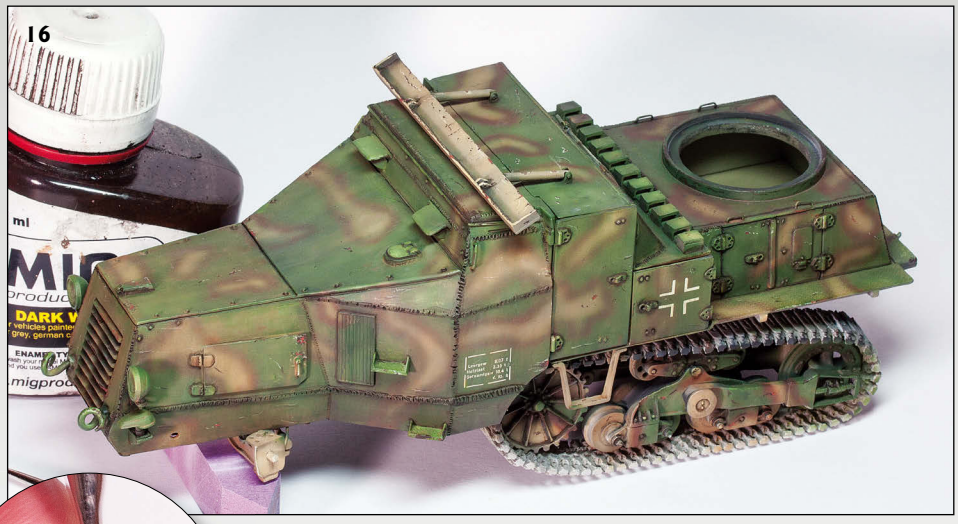
15. Deposito diferentes tonalidades de óleo sobre las superficies y los arrastro de arriba abajo con un pincel plano impregnado en disolvente.

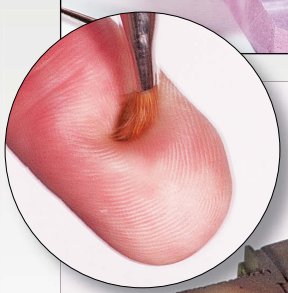
16. Perfilo todos los detalles con un lavado marrón oscuro aplicado con un pincel fino, tratando de manchar lo menos posible para evitar estropear los procesos anteriores.

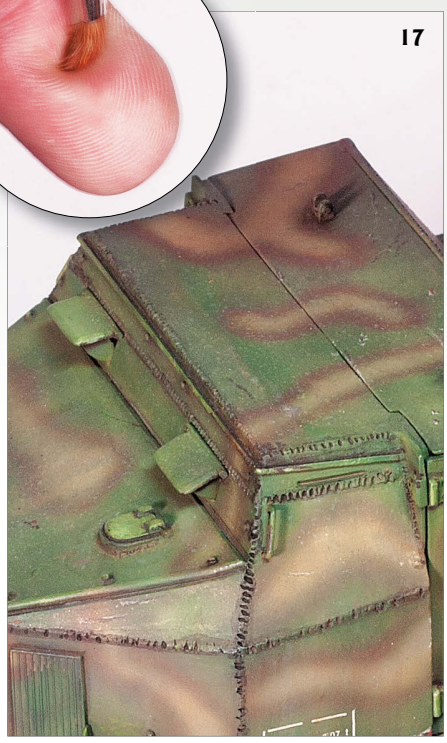
17. Con un pincel plano realizo salpicaduras siguiendo la técnica de Adam Wilder. Los colores elegidos han sido verde claro y una mezcla de marrón chocolate y negro.

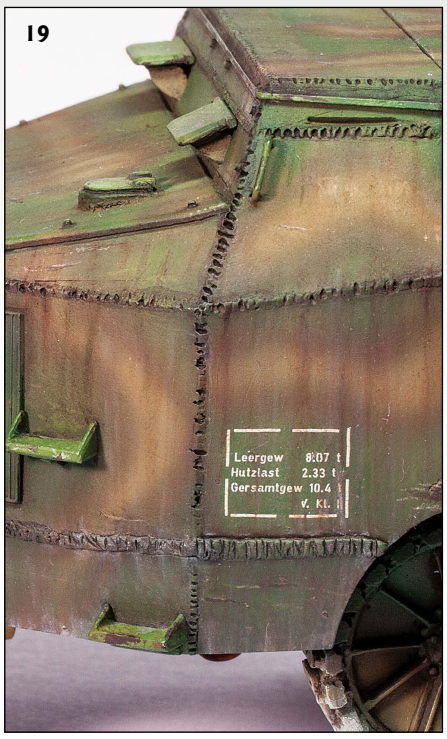
18. Acabamos con trazos Streaking Grime en las zonas donde la suciedad o el óxido han sido arrastrados por la lluvia.

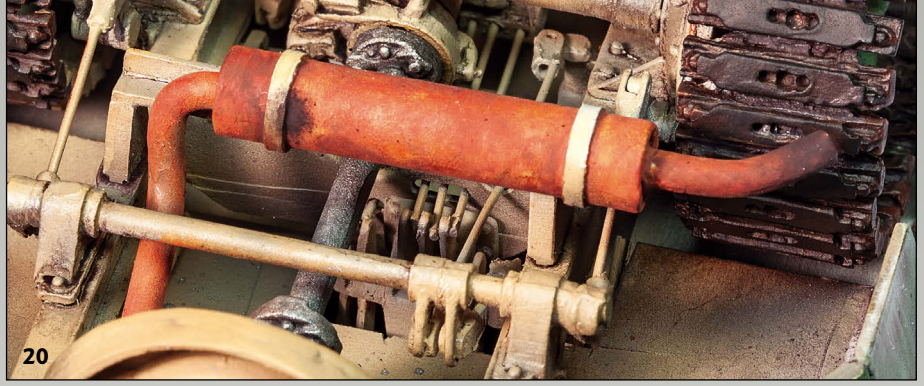
19. La lluvia también arrastra el polvo, lo que imito aplicando un lavado en tono arena con trazos muy finos.





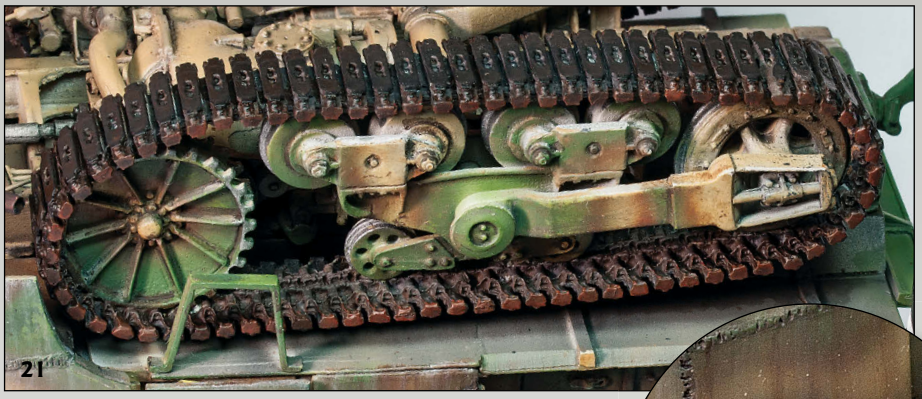






20

20. El tubo de escape está pintado utilizando el set DUST and RUST de Lifecolor. Primero aplico el color base y, después, el resto de tonos en capas muy finas, dejando secar entre cada una de ellas. Por último, doy un lavado con óleo de color óxido y, antes de que seque, doy pequeños toques con pigmentos de tonos anaranjados.



21

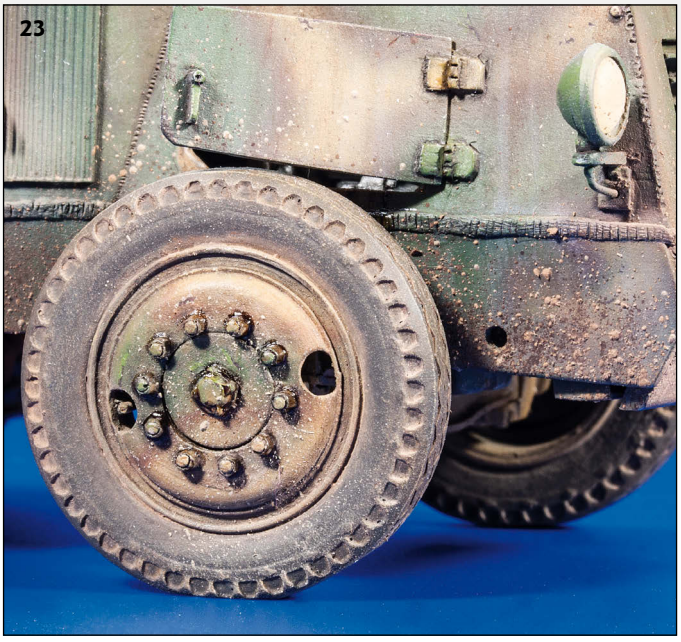
21. Como color base para las orugas he utilizado una mezcla de marrón y negro, añadiendo después pincel seco con color óxido y un lavado específico para cadenas.

22

22. Para representar el polvo aerografío color ante y color tierra en las zonas inferiores del vehículo. A continuación, preparo una buena cantidad de pigmentos de diferentes colores y los voy aplicando con algo de disolvente para fijarlos.

23. Realizo salpicaduras de barro con efectos de colores tierra, polvo y diversos tonos de barro.

24. El barro más espeso en el chasis es una mezcla de Tamiya Soil Effect marrón, arena, hierba sintética y hojas picadas.



23

24

Con Engine Oil imito los restos húmedos de aceite en los bujes de las ruedas. Es posible que requiera un par de manos ya que al tener una superficie muy mate después de aplicar los pigmentos, este producto se absorberá con facilidad, perdiendo su brillo.

Alrededor del depósito de gasolina aplicamos Diesel Effect (NL 31) de Wilder en varias capas.

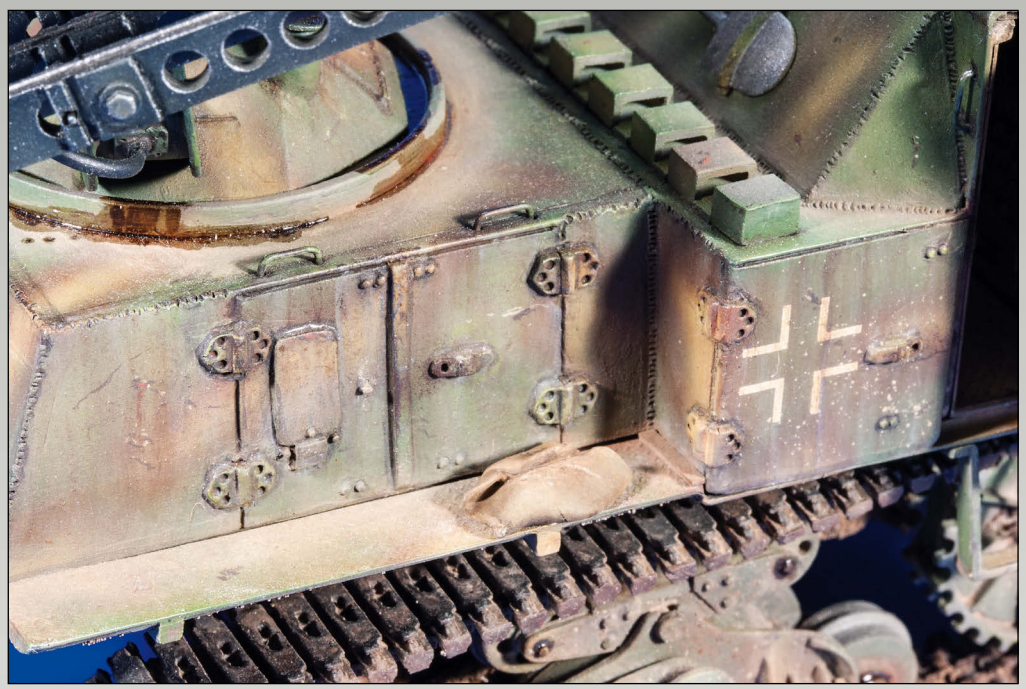
Alrededor del mecanismo de rotación del lanzador de cohetes dibujamos manchas de aceite en dos capas finas, espaciadas 24 horas.

El lanzador de cohete está pintado en gris oscuro, sobre el que obtenemos volúmenes con pincel seco en aluminio y lo termino con un lavado de óleo de color sepia.

También he añadido algunos detalles como estos útiles de cocina. El trapo está realizado con masilla Magic Sculp de Sylmasta.

CUADRO DE COLORES (VEHÍCULO)

Presombreado interior: Black (XF-1) + Red Brown (XF-64) de Tamiya
Presombreado exterior: Black (XF-1) + White (XF-2) de Tamiya
Camuflaje arena: Dark Yellow (XF-60) + Buff (XF-57) de Tamiya
Camuflaje verde: Deep Green (XF-26) + Interior Green (XF-4) + Dark Yellow (XF-60) de Tamiya
Camuflaje marrón rojizo: Red Brown (XF-64) de Tamiya
Motor: Gunmetal (53) y Gunmetal (53) + Aluminium (56) de Humbrol
Filtros: Ochre Filter for Grey Sand (P401), Brown for White-Green Camo (P405) y Tan Filter for Tri-Tone Camo (P242) de MIG Productions
Desconchones: Pale Sand (837), Dark Sand (847), Olive Green (967) y German Camo Black Brown (822) Vallejo y Light Rust (301) Panzer Aces.
Lavado: Dark Wash (P220) de MIG Productions
Salpicaduras: Light Green (120), Black (33) y Chocolate (98) de Humbrol
Cadenas: Black (33) + Chocolate (98) de Humbrol
Polvo: Buff (XF-57) y Earth (XF-52) de Tamiya
Lanzacohetes: Black (XF-1) + NATO Black (XF-69) de Tamiya y Gunmetal (53) de Humbrol



25. El terreno está confeccionado con poliestireno extruido que cubrí con cola blanca y pasta para modelar. Antes de que secara, coloqué desde las piedras más gruesas a la arena más fina, marcando además las huellas de las orugas.

26. Tras pintar el terreno con pinturas de Tamiya, utilicé diversos tonos terrosos de Humbrol para pintar las piedrecillas y sacar volúmenes con pincel seco.

27. Seguimos creando variedad de tonos pero esta vez con lavados acrílicos.

28. Para la hierba he utilizado varias referencias de Model Scene, Joefix y Green line, sobre las que aerografié algunos tonos de verde y amarillo para unificar toda la vegetación.

CUADRO DE COLORES (TERRENO)

Base:
Dark Yellow (XF-60) + Desert Yellow (XF-59) + Earth (XF-52) de Tamiya.
Luces:
Dark Yellow (XF-60), Buff (XF-57) y White (XF-2) de Tamiya
Sombras:
Brown (JGSDF) (XF-72) de Tamiya.

29

29. Las flores son de papel de JS Work y Noch.

30. El pincel seco me servirá para dar un tono diferente a la parte alta de la hierba. Para ello he utilizado un color más claro que la base.

31. El pequeño riachuelo es representado con Agua Tranquila (FX001) y Agua Artificial Transparente (FX007) de Prince August.

30

31

32. La bicicleta es una referencia de Model Victoria con un modelado muy fino a la que sólo tendremos que añadir la dinamo y el cable.

33. La bicicleta está pintada con Prussian Blue 90.965 de Vallejo y ensuciada con los mismos tratamientos que utilicé en el terreno y en el vehículo.

34. El "pequeño soldado inglés" es una referencia de MK35, aunque la cabeza ha sido cambiada por una de De Doug Original y su pierna derecha fue rehecha con Magic Sculp de Sylmasta.

35. El soldado inglés es de Bronco pero los brazos fueron modificados para adaptarse a la escena. También sustituí una de sus manos por una de Historex, mucho más fina.

36 a 41. Las figuras son pintadas con acrílicos Vallejo siguiendo la técnica de la luz cenital.

PINTURA CAJA MADERA

42. Tras una primera imprimación con gris, realizo un presombreado con marrón rojizo.

43. El color base utilizado es el amarillo desierto, que aerografié diluido al 80%

44. Un filtro de tono marrón nos servirá para conseguir matices en la caja. No debemos olvidar dejar secar al menos 24 horas.

45. Aplico un lavado de marrón oscuro para perfilar todos los detalles.

46. Para pintar las vetas de la madera he utilizado dos tonos beige, en este caso Green Ochre y Pale Sand.

47. Doy ligeros toques con pigmento, que fijo a la caja con óleo de color tierra muy diluido. A continuación hago algunas salpicaduras de nuevo con óleo, en este caso de color sepia.

48. Con Engine Grime remarco los listones de refuerzo de la tapa y, tras dejar secar, lo difumino con un poco de disolvente.

49. Por último, dibujo algunas manchas de aceite aplicadas en dos capas, dejando secar 24 horas entre una y otra.

CUADRO DE COLORES

Presombreado:
Red Brown (XF-64) de Tamiya
Base:
Desert Yellow (XF-59) de Tamiya

50. Llegó el momento de pegar los elementos que fui trabajando por separado, como la bicicleta y algunas de las flores. Para ello utilizo cola de contacto transparente.

DRIVE
SLOWLY

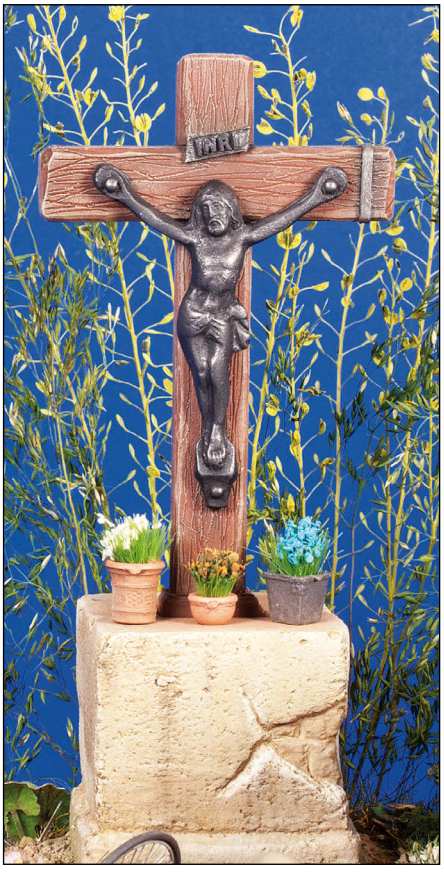
DRIVE
SLOWLY

Las flores de JS Work están muy bien realizadas, aunque hay que tratar de darles una forma más natural ya que se suministran completamente planas.

Otro detalle que añadí fue el cartel realizado en la caja de un cohete de 8cm. con el mensaje "Drive Slowly". Esta idea procede de una foto de época.

Sobre una de las flores de JS Work puse una mariposa de Eduard, que aporta naturalidad al conjunto.

El niño aporta una nota de color a la escena. Las vendas están realizadas con trocitos de pañuelo de papel empapados en cola blanca diluida con agua, pero debemos de tener cuidado al adaptarlas al pie del niño y a la mano del soldado.



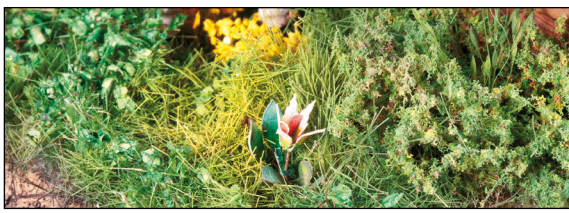
El crucifijo es de MK 35. La figura de Cristo está pintada con una mezcla de Blue FS15044 (H326) de Hobby Color y Semi Gloss Black (X-18) de Tamiya. Una vez seco, froto pigmento Gun Metal con el dedo.

He colocado en las cajas ya pintadas diversos accesorios que sugieren que fueron abandonadas precipitadamente por los alemanes.

Los cohetes son pintados uno a uno con aerógrafo en un color gris oscuro satinado.

El botiquín del enfermero inglés lo realicé a scracht con Magic sculp y, después, coloqué algunos pequeños útiles en su interior.

Añado sobre la tubería otra mariposa de Eduard, esta vez blanca, y un lagarto perfectamente camuflado con el terreno.



Esta zona de hierbas está realizada con una mezcla de dos referencias de Model Scene: Wild area with bushes (F571)y Blueberries (F620).

CARAS, CARETAS Y CARETOS.

Rodrigo Hernández Chacón

Figuras:
- Red Army Junior Lieutenant, Barbarossa, 1941 (FeR Miniatures) - 1/16
- Lord Lovat (RP Models) - 100mm

Cómo ensuciar las figuras

A los pintores de figuras, por lo general, no nos gusta mucho ensuciar las figuras. Tal vez sea por el respeto que nos da tapar tanto trabajo de subidas y bajadas de luz o quizá porque prefiramos ver el personaje en cuestión con la elegancia de su uniforme o indumentaria impoluta. Sin embargo hay muchas figuras cuyo contexto o historia particular piden a gritos que sean ensuciadas un poco o incluso mucho, que demos tralla a su cuerpo y vestimenta por la acción de la batalla, por la climatología o el simple uso excesivo de la ropa en condiciones extremas. Por poner un ejemplo, según algunos investigadores, el uniforme de un alemán en la Segunda Guerra Mundial era lavado cada quince días o veinte días en condiciones normales y el de un ruso cada treinta días o incluso hasta dos meses. Podemos imaginar que el resultado de tales ropajes en determinados momentos a lo largo de su existencia no debía ser muy decoroso. En este tutorial vamos a ofrecer diferentes maneras de enriquecer nuestras figuras y obtener un resultado más realista mediante diferentes tipos de ensuciado.

1.MATERIALES

Los pintores de figuras tendemos a basar nuestra técnica en el manejo virtuoso del pincel pero, curiosamente, a la hora de ensuciar las figuras, la técnica más realista es aquella en la que menos se nota la huella controlada del pincel. La irregularidad y el azar van a ser nuestros mejores aliados siempre y cuando sigamos unos patrones determinados. Para huir de nuestra gran destreza con el pincel, tenemos que ponernos obstáculos a nosotros mismos. Por esta razón van a ser los pinceles viejos, retorcidos, mal limpiados o con restos de masilla aquellos más útiles para nuestro propósito. Igualmente, vamos a servirnos de bastoncillos, esponjas, aplicadores de maquillaje, papel de lija o una grata entre muchas otras opciones.

A parte de nuestros pinceles habituales, estas son nuestras herramientas para el ensuciado de figuras; bastoncillos de maquillaje, una grata y lija.

2.TÉCNICAS

A continuación os exponemos varias técnicas para ampliar nuestra base de recursos en la pintura de miniaturas:

ESTAMPADO CON ESPONJA:

Para realizar acumulaciones de barro y diferentes tipos de suciedad resulta muy realista imitar sus formas azarosas mediante el estampado de pintura con una esponja. El tamaño de la esponja determinará la superficie a pintar. Podemos ayudarnos con unas pinzas para ser más precisos. En cuanto al tipo de pintura, podemos utilizar acrílico con cuidado de que no nos genere un cerco una vez seco. La pintura en esmalte también nos va a proporcionar buenos resultados ya que no genera un cerco al secarse y el acabado es de un aspecto mate y terroso muy apropiado para imitar polvo o barro seco.

1. Un pequeño pedazo de la esponja que protege las figuras nos puede venir muy bien sujetado con unas pinzas. Se puede conseguir diferentes niveles de acumulación y crear degradados.
2. Pintura de la cara con la iluminación correspondiente a la luz cenital.
3. Estampado con una pequeña porción de esponja con cuidado de no depositar demasiada pintura sobre la cara.
4. Resultado de una simple aplicación. Se pueden aplicar varias capas del mismo color o incluso variar los tonos.

SALPICADURAS:

Otra técnica muy interesante es el pulverizado que podemos crear haciendo salpicar la pintura desde un pincel con la ayuda de un palillo o de un aerógrafo. La acción de ambas herramientas hará que el pincel escupa la pintura en forma de un pequeño punteado. Podemos variar la densidad de la pintura para obtener un salpicado más marcado o podemos disolverla un poco para conseguir una textura más sutil con el punteado más transparente. También podemos variar la distancia de separación entre el pincel y la figura para modificar el efecto. Para no salpicar toda la figura en el caso de que queramos ensuciar una parte concreta es recomendable utilizar plantillas eáreas hechas con papel o plantillas adhesivas. Por último tenemos la opción de trabajar sobre superficie seca o superficie húmeda como exponemos a continuación.

5. Salpicadura mediante la acción de frotar un pincel con un palillo.

6. Las salpicaduras con el aerógrafo también nos permitirán variar el moteado resultante según cambiamos la distancia de éste con el pincel y el pincel con la figura.

7. En esta ocasión trabajamos las salpicaduras con esmaltes sobre una superficie mojada. El primer paso es mojar la superficie con una fina capa de disolvente White Spirit mediante un pincel plano.

8. Salpicamos la superficie con dos tonos de esmalte y la ayuda de un pincel plano y un palillo.

9. Resultado final una vez seca la superficie. La ventaja del esmalte frente al acrílico es su acabado mate y que la pintura no deja cercos al secar.

10. Detalle de la textura. Se han combinado dos o tres tonos de esmaltes AMMO by MIG Jiménez de la serie Nature effects (Kursk Soil y North African Dust) y Light Sand de la serie Filter.

PIGMENTO:

Los modelistas de vehículos militares llevan mucho tiempo utilizando los pigmentos para ensuciar sus maquetas por su gran realismo. Su aplicación sobre las figuras puede ser interesante pero cuando se utiliza con moderación. Básicamente hay dos procedimientos, el primero consiste en aplicar una capa de fijador de pigmentos sobre la superficie a ensuciar y espolvorear sobre esta los colores necesarios. La otra opción es distribuir los pigmentos sobre la superficie y después depositar sobre estos el fijador con un pincel viejo.

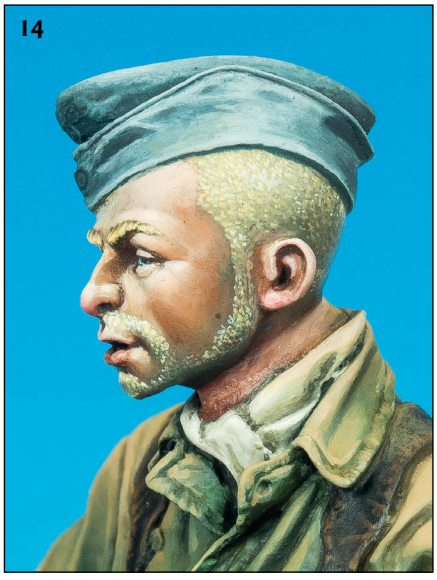
11. Sobre una capa fina de fijador de pigmentos se ha espolvoreado pigmento mediante un pincel viejo y abierto.

12. Una vez seco el pigmento se retira el exceso con una grata insistiendo en mayor o menor medida según la intensidad que necesitemos.

13. Resultado final tras unificar la zona con el conjunto para lo cual hemos utilizado nuestro pincel habitual y pintura acrílica.

LÁPICES PASTEL:

El pastel es un tipo de pintura que consiste en pigmento compactado con muy poco aglutinante, generalmente goma arábiga o goma de tragacanto. Por lo tanto, no deja de ser el mismo pigmento anteriormente mencionado pero con la posibilidad de ser aplicado con mayor precisión y comodidad al poder afilar la punta del lápiz pastel.

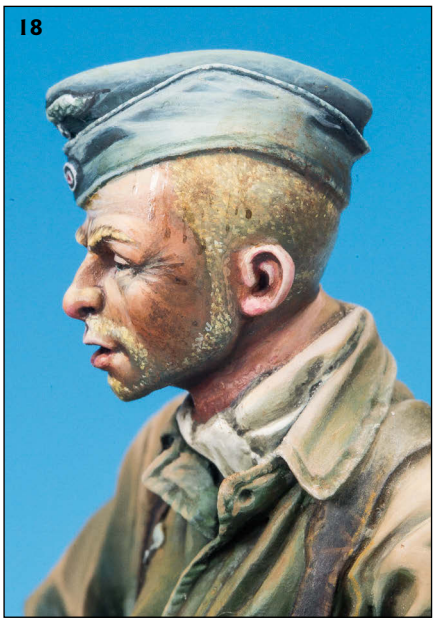


14. Lateral de la cabeza antes de aplicar el lápiz pastel.
15. El lápiz pastel nos permite aplicar el pigmento con mayor precisión sobre superficies pequeñas.
16. Con un pincel humedecido en fijador de pigmentos extendemos y difuminamos la suciedad alrededor de las arrugas de los ojos conocidas como patas de gallo. Si observamos la cara al ensuciarse de polvo, veremos que éste se oscurece por el efecto del sudor y además se retira alrededor de las patas de gallo.

SUDOR

El sudor es transparente pero sobre una cara sucia llena de polvo se oscurece. Este efecto es fácilmente imitable con marrón oscuro, por ejemplo sombra tostada de acrílico mezclado con barniz brillante.

17. Es importante aplicar una línea muy fina para no perder realismo. Hemos dibujado varias gotas que caen desde la frente.



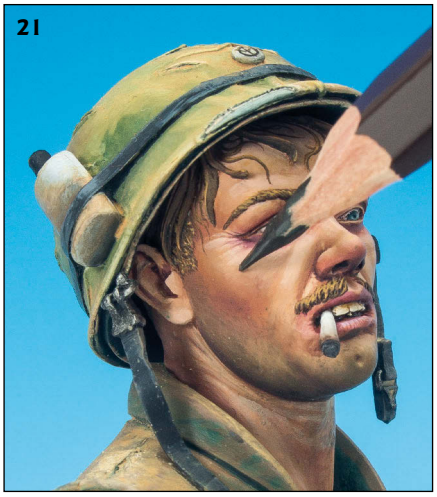
18. Resultado final del sudor integrado entre el resto de suciedad de la cara.

LÁPICES ACUARELABLES:

Siempre viene bien echar un ojo a lo que hacen los modelistas de otras especialidades porque se pueden encontrar grandes ideas extrapolables a la pintura de figuras. Entre las nuevas técnicas y nuevos materiales de los que utilizan los modelistas de aviones, se encuentran los lápices acuarelables. Estos se pueden utilizar sobre la superficie seca, dando un acabado muy definido o sobre superficie húmeda con un resultado más difuminado. También podemos ayudarnos de un pincel humedecido en agua para suavizar la huella del lápiz sobre la figura y difuminar sus bordes.

19. Los lápices acuarelables son otra herramienta con efectos interesantes, se puede trabajar tanto en húmedo como en seco con diferentes resultados.

20. Con un pincel se humedece ligeramente la zona que queremos ensuciar.



21. Antes de que se seque la superficie humedecida dibujamos con el lápiz acuarelable la extensión de la mancha.

22. Resultado de la primera capa de suciedad. Es importante no insistir mucho con el lápiz ya que podemos empastar demasiado la superficie.

23. Obsérvese de nuevo como respetamos una zona sin ensuciar en las arrugas de las patas de gallo ya que al cerrar los ojos se van limpiando los laterales de cada arruga.

ENSUCIADO DE UN PANTALÓN CON LÁPICES ACUARELABLES

24. Humedecemos la superficie que vamos a ensuciar.
25. Sobre húmedo, el trazo del lápiz se va fundiendo en el agua y podemos picotear de forma aleatoria por el pantalón.
26. El marrón medio anterior es combinado con un amarillo claro. Si se seca la superficie volvemos a humedecerla.
27. Con lápiz de marrón oscuro insistimos en las zonas de sombras o en las zonas de barro oscuro.
28. Resultado final tras combinar tres tonos de ocres. Con un pincel fino y de buena punta humedecido en agua difuminamos los tres colores integrándolos en el conjunto del pantalón.

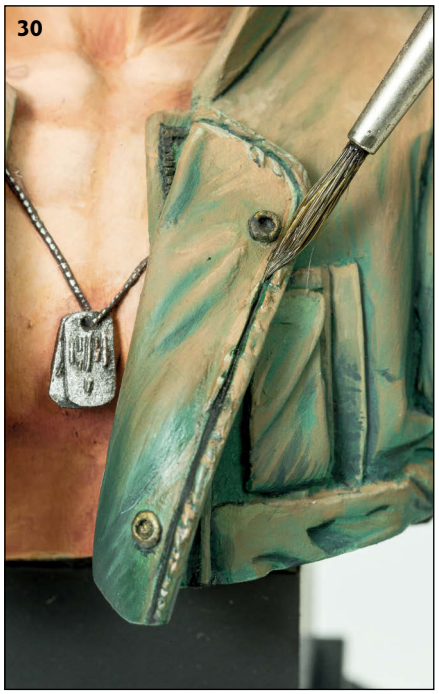
3. SUCIEDAD AMBIENTAL- WEATHERING

La temática militar propia de las mayoría de las figuras que se pintan da pie a ambientarlas bajo las duras condiciones del combate y las inclemencias del tiempo. El polvo, el barro, la lluvia o el sudor son algunos de los elementos que conviven con el Gris alemán, el uniforme napoleónico o el casco de un vikingo. A continuación exponemos técnicas sencillas para recrear estos efectos del contexto en el que se encuentran las figuras.

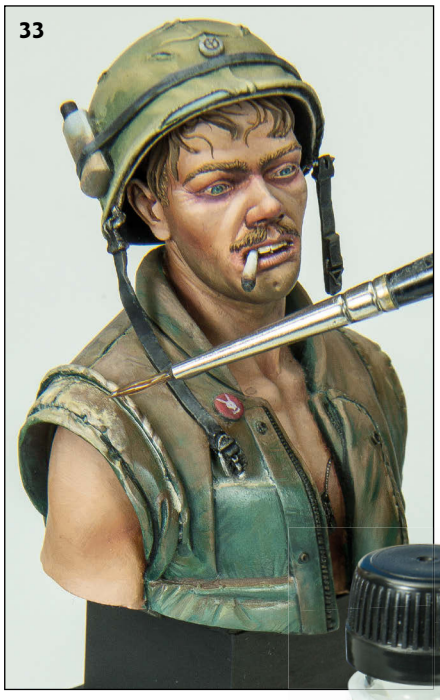
POLVO

Para representar el polvo vamos a exponer una técnica mixta en la que aplicaremos esmaltes sobre un base acrílica. Antes de ensuciar la figura hemos aplicado las luces y sombras correspondientes que dan volumen a los diferentes elementos de la figura.

29. Antes de aplicar el polvo hemos perfilado el chaleco del busto con Blue Black de la serie Panel Line Wash de AMMO by MIG Jiménez que se utiliza para panelar aviones.



30. Esta pintura se distribuye por capilaridad por las hendiduras de la prenda y ayuda a dibujar y resaltar los detalles.



31. Aplicamos Dark Mud de la serie de Nature Effects de AMMO by MIG Jiménez sobre las zonas donde se puede acumular el polvo, tierrecilla o barro seco.

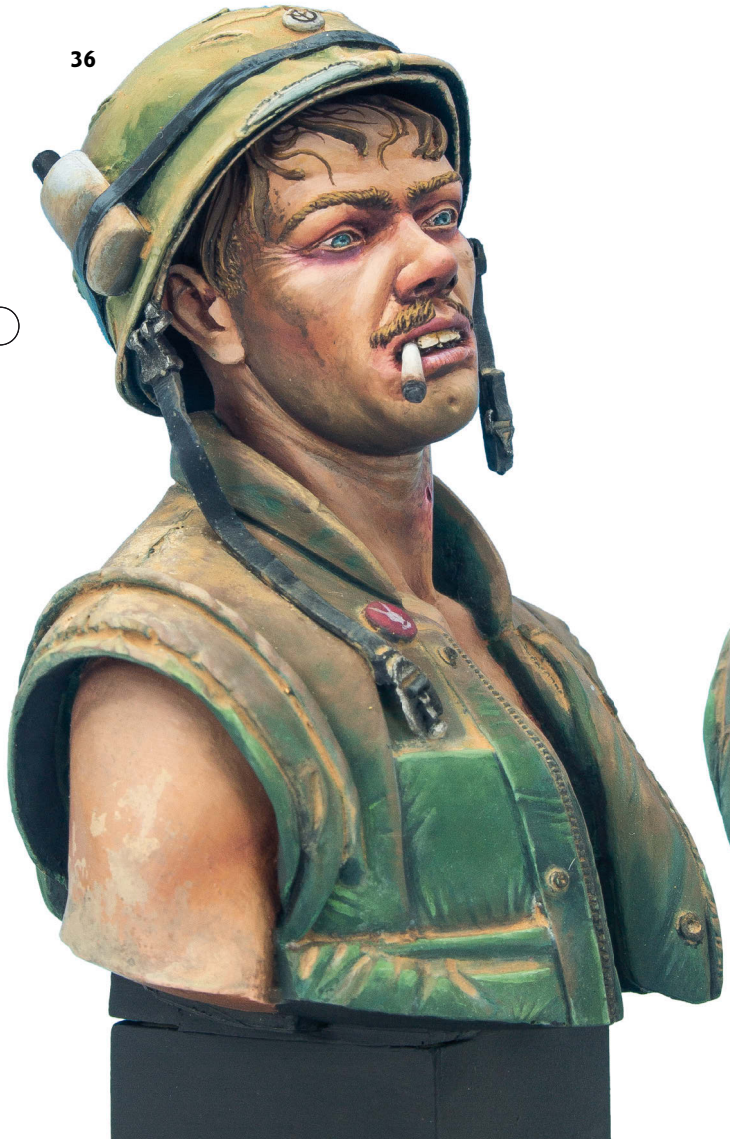
32. El color Dark Mud imita un barro más húmedo y el color Kursk Soil ofrece un aspecto de barro seco o polvo, la combinación de ambos es ideal.

33. Con White Spirit disolvemos parte de la pintura y la distribuimos por diferentes zonas del chaleco, especialmente en los cantos y en los hombros.

34. Dejamos secar unos minutos la pintura y retiramos parte de esta con un algodoncillo que debido a su forma sólo retira la pintura de los cantos y formas sobresalientes.

35. También podemos utilizar un aplicador de maquillaje para retirar el exceso de pintura esmalte sobre la base acrílica.

36-37. Resultado final del polvo y barro seco sobre el chaleco.



BARRO

La sensación más realista de barro se consigue combinando dos o tres tonos de color marrón para simular áreas de barro más seco en combinación con otras de barro más húmedo. También es necesario conseguir variaciones en cuanto al brillo, el barro seco presenta un color más claro y mate pero las zonas de barro húmedo es oscuro y satinado e incluso brillante.

38. Colores esmalte y pigmentos para representar barro.

39. El tono de barro oscuro se obtiene al aplicar Dark Mud de AMMO by MIG Jiménez.

40. Con un salpicado de North African Dust obtenemos el barro más claro y seco.

41. La zona brillante de la parte inferior se consigue al aplicar una capa de Efectos de Humedad de AMMO by MIG Jiménez.

42. Una vez seco el conjunto se puede retirar parte del barro con un bastoncillo de maquillaje que podemos comprar en las tiendas de todo a cien muy económicos.

43-44. El bastoncillo no accede a los huecos y hendiduras de la bota con lo que conseguimos simular el polvo o el barro que se ha introducido por lo huecos y que se ha resecado.

XXII Certamen Internacional de Modelismo y Miniaturismo 2016

A-1, Oro, Ricardo Batista Martínez, *F6F3 HELLCAT*

A-4, Plata, Mario Silva, *MIG 21 MF*

LA VENGANZA DE "PEDRO EL GRANDE"

Conocida la gran "afrenta" que tuvo lugar en la edición anterior del encuentro modelístico de la ciudad de Plasencia en la que la maquinación de un oscuro grupo de modelistas se conjugaron para proclamar como gran prócer ruso a Pedro con todos los honores, pompa ceremonia y "cachondeo" objeto de chirigotas, jolgorio e "ignominia", no podía permanecer impune. El taimado Pedro Ramírez inició su respuesta que meditó y preparó durante varios meses, la venganza se la tenía que servir fría, bien meditada.

Así fue como sin comerlo ni recomerlo me encuentro implicado en las retorcidas maquinaciones de Pedro. Me había elegido como brazo ejecutor de su venganza, ni más ni menos que ser el profesor justiciero que metería en cintura al grupo conspirador y he aquí que me encuentro frente a una pizarra escolar y un papel con el memorándum de acusaciones y recriminaciones, sólo ante el peligro y enfrente de una caterva de modelistas disfrazados de escolares revoltosos, malévolos, pérfidos y rebeldes, un auténtico grupo de facinerosos que con un cutter en una mano y disolvente nitrocelulósico en la otra están dispuesta a comerme por los pies. Me hice con buen acopio de fuerzas y uno a uno fui poniendo en evidencia sus pecados. Tras la diatriba, pronto el milagro se

A-3, Plata, José María Martínez Fernández, *UH-1H FAMET*

CIUDAD DE PLASENCIA

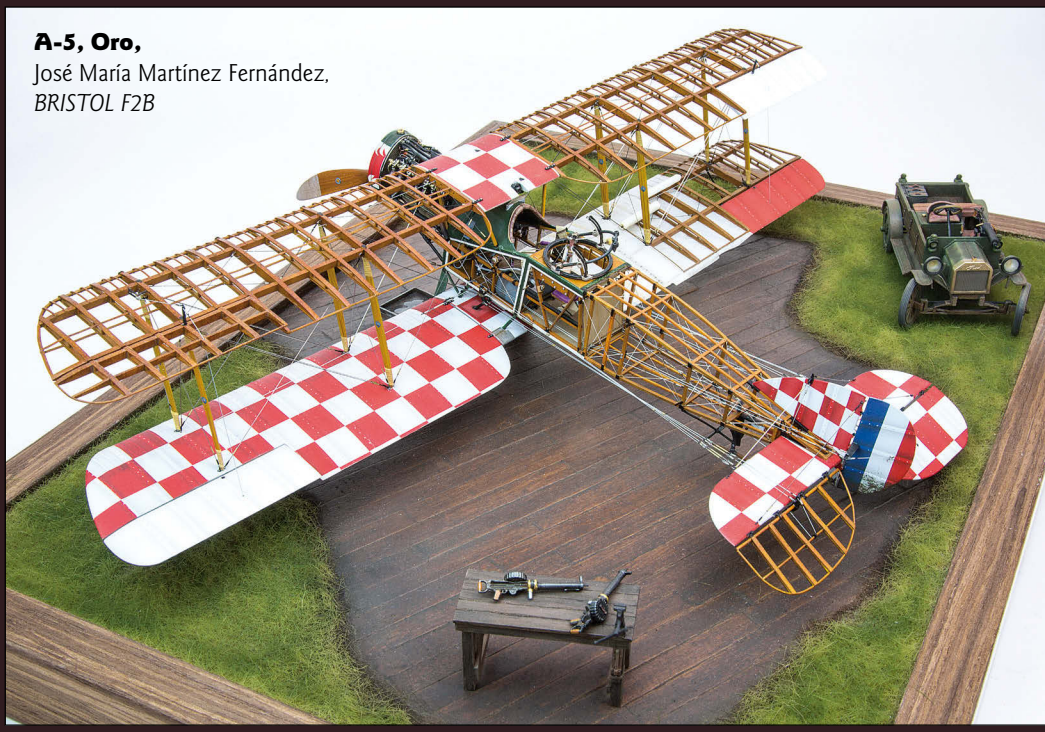
produjo, resulta que habían hecho examen de conciencia y reconocieron sus culpas, a partir de ese momento todo terminó como la seda, resulta que no eran tan malvados y además extremadamente aptos e inteligentes con unas habilidades modelísticas y humanas fuera de lo corriente, en el fondo no eran malos chicos sino simplemente alumnos revoltosos. Un grupo de excelentes modelistas y buenos amigos donde se encontraban Tomás de la Fuente, José Antonio Granado, Juan Pedro, Juan Villegas, Juanjo Fernández, Alberto Palomares, Rafael Navarro, José Arévalo, Mario Gabas, Héctor Cañizares y Francisco Vindel.

Agradezco a esta colección de impresentables colegas su colaboración para representar esta inolvidable parodia, espero que el año próximo el espectáculo cuente con una participación mixta que incluya la representación de sus sacrificadas esposas que este año habían participado activamente en el concurso con un aparado donde exhibían modelos de aviones, los conocidos como barriletes, esas graciosas caricaturas de aviones tradicionales..

Creo que con esta anécdota se puede entender el espíritu reinante en el concurso, una auténtica fiesta de colegueo donde se disfrutó un fin de semana realmente reconfortante y que propicia ese algo especial que hace grande a un concurso.

En cuanto a premios y fotos podéis verlos en las fotografías adjuntas, a destacar el aumento de piezas con respecto a otros años, lo que parece indicar que aunque todo sigue igual en esta patria, al menos los modelistas nos recuperamos poco a poco del trauma de la crisis.

A-5, Oro,
José María Martínez Fernández,
BRISTOL F2B

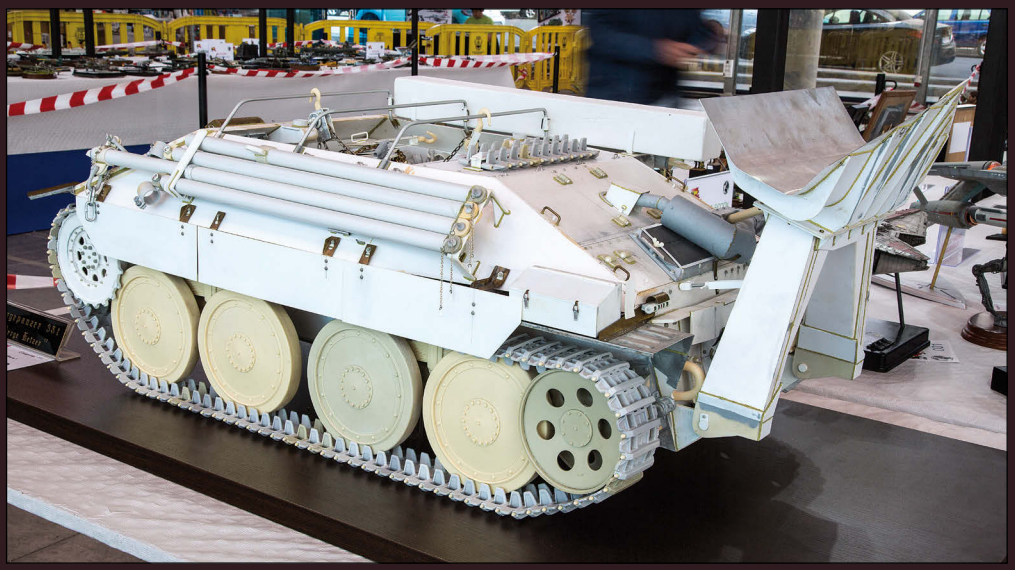


A-2, Oro,
Mario Silva, *MIG 15 BIS*

A-4, Plata, Rafael Navarro Mármol, *F-15J WHITE DRAGON*

M-3, Oro,
Mario Gabas Ruíz,
GERMAN T-34 PZ.KPF. WG 747(r)-1

M-2, Plata, Francisco Ceballos Antolín,
CAMION US NAVY



M-4, Oro,
José Antonio Galán de la Cruz,
BERGEHETZER

WORLD MODEL EXPO

CHICAGO ★ ★ ★ ★ JULY 7-9, 2017

THE WHOLE MINIATURES WORLD WILL BE WATCHING!

Held every 3 years, the World Model Expo is the largest gathering of min-iature artists from around the globe. After the last three successful Expos at beautiful sites in Europe—Italy (2014), Switzerland (2011), and Spain (2008)—the 10th tri-annual Expo is returning to the U.S. for the first time since 2005, at the Hilton Downtown Chicago July 7-9, 2017. Don't miss the opportunity to exhibit your work among the very best, and for you and your family to visit and enjoy all that one of America's greatest cities has to offer.

FOR MORE INFORMATION VISIT:
we2017chicago.com
facebook.com/groups/WorldExpo2017

REAPER · Britain · UE · KeithRocco Tradition Studios · Last Cavalry · MR Michael Roberts Ltd. Fine Military Miniatures & Accessories

Photos © Bob Sarnowski

V1, Oro, Agustín Rodrigo Martín, *YAMAHA YZR-M1 2004 M.MELANDRI*

V-1, Plata, Nacho Lillo Elvira, *YAMAHA YZR 500 O.JACQUE*

F-4, Oro, Mario Ocaña, *PORCO ROSSO*

F-5, Oro, Vitalino Chitas, *BARBARO*

F-6, Oro, Juan Francisco Estévez Piriz, *ROMANO*

F-2, Oro - Aythami Alonso Torrent, *Legionario Romano Con Lorica Segmentata*

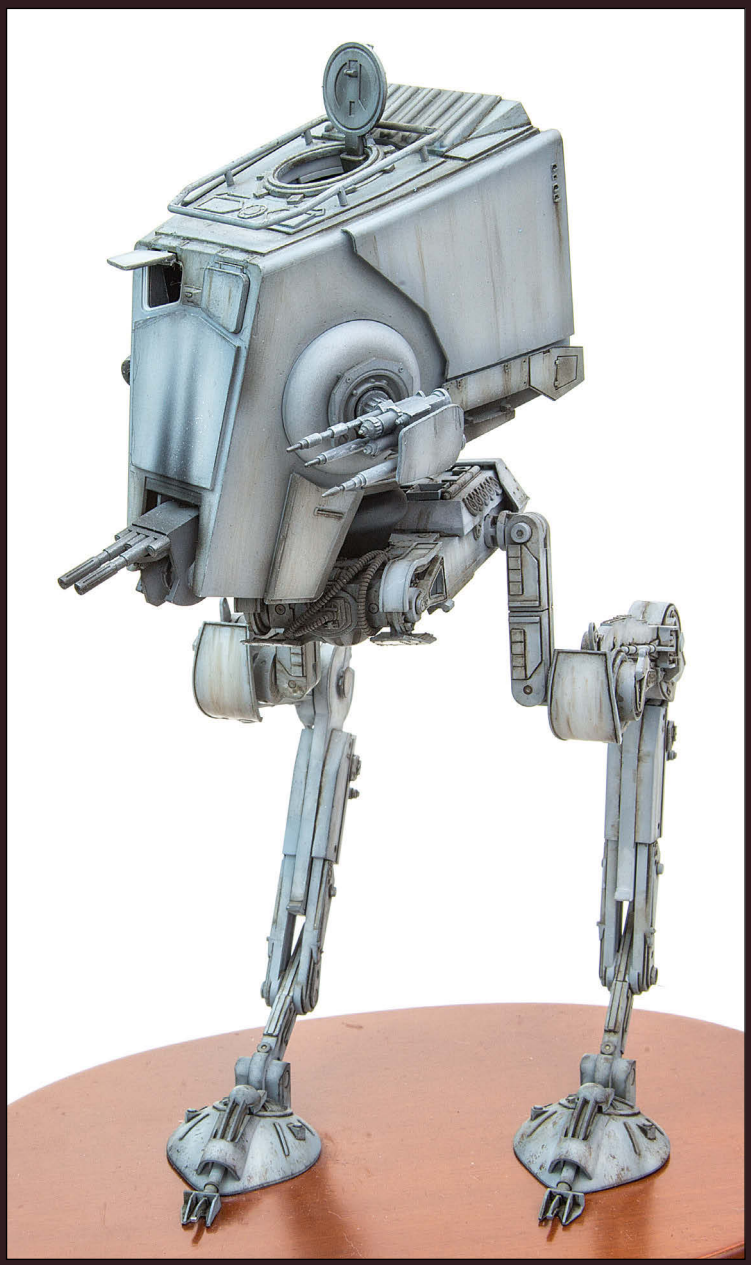
F-3, Oro,
Guillermo Perez Roman,
Knight Od The Holy Sepulture

F-1, Oro,
Aythami Alonso Torrent,
El Último Samurai

C-1, Oro,
Aythami Alonso Torrent ,
Aquiles

C-4, Oro,
Juan Jesus Vegas Timon ,
The Fallen

F-4, Oro,
Pepa Saavedra,
Masters And Commanders



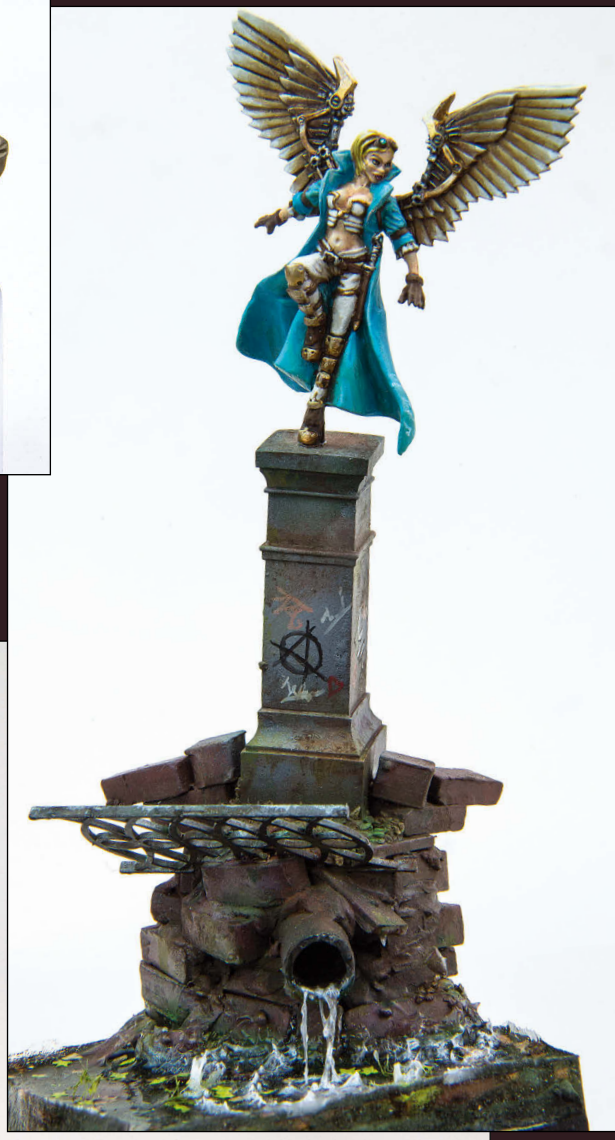
C-3, Oro, Jose Maria Martinez Fernandez , *At-St*

E-3, Bronce,
Antonio Romero,
Ilsas Lab

C-5, Oro, Victor Ayala Oliver, *Snow Troll*

E-1, Bronce, Luis Miguel Garcia Ruiz, *Nostalgia*

C-1, Plata,
Victor Ayala Oliver,
Learning To Fly



E-2, Oro,
Jose Garcia Garcia,
"El Relevo " Guadalcanal Diciembre 1942

AMIGOS MODELISTAS PLACENTINOS

Allá por enero o febrero de 1986 se crea una sección de modelismo dentro de una asociación cultural de nuestra ciudad con el nombre Sección de Modelismo A.C. "Pedro de Trejo". Todo nace a raíz de una exposición realizada por Francisco Luengo, modelista que pertenecía a dicha asociación. Allí nos conocimos los cinco con los que comenzó toda nuestra andadura en este mundillo. Durante seis años pertenecemos a dicha asociación y dentro de ella realizamos nuestras primeras exposiciones, siete en total.

A pesar de que no se nos trata mal, no nos sentimos a gusto y dimos el salto al Consejo Local de la Juventud, inscribiéndonos como Asociación Juvenil Amigos Modelistas Placentinos. Corría el año 1992.

Siendo ya una asociación de pleno derecho, con un local cedido en las instalaciones del Consejo, empezamos una nueva andadura con los cinco socios fundadores al frente de la directiva. Gracias a la ayuda de la directiva del Consejo nos lanzamos a organizar el primer concurso de modelismo "Ciudad de Plasencia". Además, nos hicimos eco de la petición del entonces presidente de IPMS España, Andrés Baget, para que España no fuera el único país europeo sin sede y, en 1998, Amigos Modelistas Placentinos recoge el testigo y pasa a ser sede de IPMS España.

Nuestros primeros concursos básicamente se componían de obras de los socios y de modelistas de poblaciones cercanas, completado con un taller de una semana de duración para los jóvenes de nuestra ciudad. Muchos de los socios actuales salieron de aquellos talleres. Así mismo procurábamos asistir a todos los concursos que podíamos, donde conocíamos y nos dábamos a conocer al resto de la comunidad modelística de nuestro país. En estos primeros años contábamos con el patrocinio de la Caja de Ahorros de Extremadura, la cual nos hacia los carteles y nos dejaba su sala cultural para el evento.

Pero todo cambió en 1999, cuando la Caja nos retira su patrocinio y su local. Sin tiempo para reaccionar y con el concurso a la vuelta de la esquina, no nos quedó más remedio que encontrar soluciones alternativas antes de suspenderlo. Después de mucho buscar, logramos encontrar un colegio que nos dejó su salón de actos para la celebración del mismo. Habíamos salvado los muebles, pero quedamos tocados con la experiencia de tal manera que al año siguiente decidimos no convocar nuestro concurso anual. Aunque parezca raro, esto nos insufló nuevos ánimos para hacer mejor las cosas.

Tocó emigrar y abandonar nuestra ciudad para poder llevar adelante nuestro nuevo proyecto. En primer lugar hablamos con el director de un hotel de la cercana localidad de Malpartida de Plasencia para que, a cambio de llenarle el hotel, nos dejara sus salones para la celebración del concurso. Entre 2001 y 2007 celebramos el certamen en el Hotel "Cañada Real", pero este último año recibimos la visita del concejal de Juventud y del Técnico de Juventud del Excmo. Ayto. de Plasencia, Enrique Tornero y Luis Manuel Rodríguez, los cuales estaban muy interesados en que nuestro concurso volviera a donde se inició: Plasencia. Para ellos nos dieron toda clase de facilidades y su total apoyo, por lo que el certamen "Ciudad de Plasencia" volvió a casa, celebrando varias ediciones en el Centro Cultural "Santa María", dependiente de la Diputación Provincial de Cáceres. Visto que se nos quedaba pequeño,

nos trasladamos al Recinto Ferial "Pabellón de Cristal" perteneciente al Ayto y, de momento, ahí seguimos.

Para no alargarnos mucho, os diremos que nuestra Asociación acaba de celebrar su XXII edición del concurso "Ciudad de Plasencia" y ya estamos trabajando en el próximo. Aprovecho para dar las gracias a todos los que, con vuestra presencia y colaboración, hacéis que este humilde concurso sea lo que es. No nombramos a nadie pues la lista sería muy extensa y no habría sitio suficiente para nombraros a todos.

Aparte de esto desde hace 12 años y a iniciativa de la Concejalía de Juventud del Excmo. Ayto de Plasencia celebramos las "Escuelas de Ocio" de febrero a mayo durante la cual hacemos talleres para niños, nuestros socios más jóvenes han salido de estos talleres. Con ello cumplimos los objetivos del Ayto. y también los nuestros, puesto que damos difusión y hacemos que los jóvenes y no tan jóvenes de nuestra ciudad nos conozcan y se interesen por este apasionante mundo.

Aparte de todo esto, la Asociación se reúne todos los sábados de 16.00 a 19.00 horas en el local cedido por el Ayto. en la Casa de la Juventud de Plasencia. En él realizamos las actividades propias de una asociación de modelistas: talleres donde los más veteranos enseñamos a los noveles cómo montar o pintar una maqueta, al tiempo que cada uno hace la suya y la sección Warhammer se dedica a jugar o a montar y pintar escenarios, figuras etc.

Ya para despedirnos solo nos resta agradecer al Excmo Ayto. de Plasencia y a los Concejales de Juventud y Obras su colaboración y, por supuesto, a Luis Manuel Rodríguez y Rocío Bermejo, Técnico de Juventud e Informadora Juvenil respectivamente, por su inestimable ayuda a lo largo de todos estos años.

Pedro Ramírez

web: http://www.ipmsespana.es/
email: ipms81161@gmail.com
facebook:
https://www.facebook.com/Amigos-Modelistas-Placentinos-Ipms-Espa%C3%B1a-145051652300741/

MODEL DISPLAY PRODUCTS www.modeldisplayproducts.co.uk

MDP es una firma inglesa que comercializa complementos en resina para dioramas, ofrece desde productos manufacturados como cajas y barriles hasta tocones de árbol y ramas en forma de leña.

LARGE BARRELS (2 ejemplares)
Esta referencia ofrece dos barriles grandes que son ideales para formar almacenes, bodegas, etc, están bien detallado y con un volumen ideal para pintarse.

MEDIUM BARRELS (4 ejemplares)
Básicamente son el mismo pero más pequeños y sirviendo como complemento de los anteriores, ideales para poner en fábricas, puertos, etc.

CAJONES GRANDES (3 ejemplares)
Son tres cajones de madera típicos de los que aparecen en multitud de almacenes, fábricas, talleres, etc.

TOCONES (22 ejemplares)
Comprende una amplia gama de tocones de diferentes grosores y tamaño desde 5 mm hasta 30 mm, una amplia gama para escoger el adecuado para nuestras necesidades.

RAMAS Y LEÑA (28 ejemplares)
Encontramos un conjunto de ramas que comprenden tamaños desde 50 mm a 12 mm, todas de forma diferente.

H&V MINIATURES

La marca española Heroes y Villanos ha lanzado dos novedades del gran escultor Antonio Meseguer, una a escala 70 mm y un busto a 1/16. La primera de ellas representa al carismático vicealmirante Horatio Nelson conocido por sus capacidades estratégicas y tácticas poco convencionales. La figura nos presenta un joven Nelson aún con el brazo que más tarde perdería por las heridas sufridas en el asedio de Santa cruz de Tenerife.

YOUNG HORATIO NELSON, 1781

Escultor: Antonio Meseguer
Pintura: Alfonso Praolo
Material: resina
Numero de partes del kit: 8
Escala: 70mm

Especialista en hobbies estáticos, complementos y herramientas para el modelismo.

AIRFIX AK interactive ALBION ALLOYS AMATI Artesanía Latina CHAVES CONSTRUCTO CUiT disarmodel Evergreen scale models Humbrol JOEFIX STUDIO'S Keranova

www.heroesvillainsminiatures.com

El busto nos lleva hasta la batalla de Le Bourget en la guerra franco prusiana con una figura a una escala que está teniendo gran aceptación debido a la facilidad y rapidez con la que se pinta. La marca presenta una serie de bustos a esta escala sobre la guerra franco prusiana muy interesantes para coleccionar.

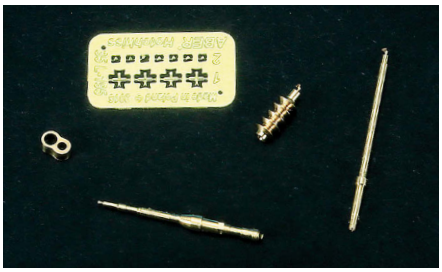
" FLANKENFEUER ", LE BOURGET 1870

Escultor: Antonio Meseguer
Pintura: José Hernández
Material: resina
Numero de partes del kit: 3
Escala: 1/16

ABER www.aber.net.pl

Esta firma especializada en fotograbados y cañones torneados, ha puesto en el mercado una serie de piezas muy interesantes.

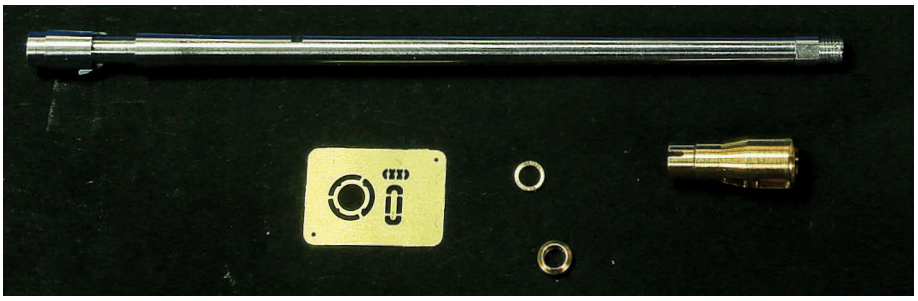
Ref. 35L-195 Barrel for Machine gun 8mm Hotchkiss, escala 1/35
Este kit resuelve la parte más delicada de la ametralladora Hotchkiss Mle 1914, el cañón del arma compuesto por cuatro piezas torneadas en latón y un pequeño fotograbado que se encaja en la caja del mecanismo del arma. El resultado es excelente de una fidelidad total, sirviendo para todos los vehículos que portaban este arma.



Ref. 35L-204 Soviet 122 mm M-30 Barrrel for Self-Propelled Gun SU-122
Esta pieza es muy sencilla practicamente similar al cañón de plástico, su valor complementario es estar rayado en su interior con lo cual justifica, estar reproducida en metal.

Ref. 35L-197 Barrels for British WWI Tank Mk.V, escala 1/35
Esta referencia es muy completa, pues contiene cañones en aluminio y ametralladoras en latón más un fotograbado, con este contenido se pueden hacer los vehículos Male y Fermale, y los híbridos de este conocido tanque inglés, es decir piezas para el cañón de 8 pdr(57 mm) y 6 ametralladoras Hotchkiss.

Ref. 35L-202 Soviet 76,2 nmm Zis-3 Barrel for Self. Propelled Gun SU-76M
Esta es una de las referencias más esperadas puesto que no había ningún cañón torneado de este modelo, consta de un cañón en aluminio, un apagafuegos en latón con sus anillos interiores y un fotograbado. Estos elementos permiten reproducir una pieza de artillería de impecable acabado muy superior a cualquier otra de plástico o resina.



Ref. 35L-203 Soviet 85 mm D-5S Barrel for Self-Propelled Gun SU-85
Diseñada para el vehículo de Mini Art aunque puede aplicarse a cualquier otro kit de la misma escala, consta de dos piezas de aluminio torneado que se encajan en el mecanismo del arma rusa.

FER MINIATURES

ferminiatures.com

Fahrenheit Miniature Project
FAH00011 – General Robert E. Lee, 1865
Escultura: Eduard Pérez
Pintura: Fernando Ruiz
Material: Resina
Escale: 75 mm

El personaje que representa la novedad de FeR Miniatures es el general confederado, Robert Lee y su famoso caballo Traveller. La calidad de la resina, como nos tiene acostumbrados la marca, es excelente. No presenta líneas de molde, algún sobrante fácil de eliminar y una buena estrategia de encaje entre las distintas piezas con tetones de encajes todas ellas, incluso en la caña y suela de las botas. Hay agujeros que encastran perfectamente con los estribos y sus correas. Además el torso y las piernas del jinete forman una sola pieza que encaja a la perfección con el caballo. Aparte vienen la cabeza y los brazos, uno de ellos con el sombrero. La unión de las dos mitades del caballo huecas para aligerar peso requerirán un mínimo de masilla pero una gran parte se verá escondida cuando se acople el jinete y por la zona de las correas que pasan por el pecho del animal. Algo parecido ocurre en la unión de la cabeza con el cuerpo del animal, vendrá disimulada porque el corte delimita con el correaje. En cuanto a la calidad del modelado, el retrato simplemente es el general Lee resucitado en resina.

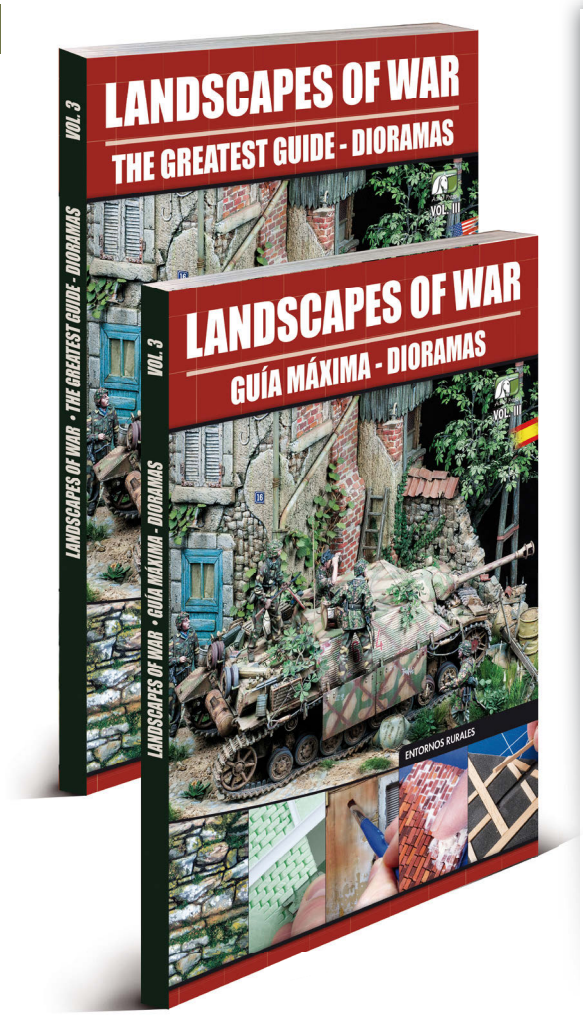
El conjunto nos hace disfrutar de unas bellas y elegantes proporciones, con tal dinamismo que parece que se espera que la pata flexionada acabe su recorrido en el suelo provocando el " saltito" del jinete. Como único inconveniente nos encontramos un pequeño exceso de arrugas en el brazo izquierdo del jinete pero esto se puede "esconder" en la fase de pintura, sin remarcar demasiado esos volúmenes.
Recomendable para cualquier amante del período y la temática representados o para los aficionados a la pintura de caballos!!!

Por Alfonso Terrasa

Fahrenheit Miniature Project
Colonel Elmer Ephraim Ellsworth, 1861
Escultura: Eduard Pérez
Material: Resin
Escala: 75 mm

Casting inteligente que permite, con una resina limpia de poros, y prácticamente libre de líneas de molde, el pegado íntegro de todas sus piezas para pintarlo de forma cómoda. La escultura es un vivo retrato del personaje. Basta buscar una foto a plano corto, entre las disponibles por internet para darse cuenta de que el modelista ha hecho sus deberes en su fiel representación. La pose general que adopta el coronel es muy natural, con una correcta relación entre las posiciones de las distintas partes del cuerpo; me refiero a la pierna flexionada respecto con la cadera y ésta con la cintura escapular. A destacar el comportamiento del tejido de los guantes agarrados por la mano derecha por acción de la presión o el abundante pelo que sobresale por debajo de la gorra. Y todo esto respetando el cuadro de Keith Rocco, confiriendo el porte y clasicismo que el coronel Ellsworth merece.

Por Alfonso Terrasa



29,5 €

160 Pages/Páginas

¡No te pierdas la nueva entrega de Landscapes of War!

160 páginas en las que 4 asombrosos modelístas desarrollan 4 diferentes diormas: Javier Redondo, Volker Bembennek, Frederik Astier and Robert Dopp.

Os invitamos con esta tercera entrega de Landscapes of War a comenzar un viaje por los escenarios rurales más importantes de la Segunda Guerra Mundial

DIORAMA EFFECTS

NUEVO!

Painted by José Brito

Tierra, barro, agua y texturas de terreno para reproducir de forma realista un entorno

EL DIORAMA

Ubicar un modelo en un diorama o una viñeta supone concederle un mayor realismo, un contexto y una historia, una dimensión añadida y una razón para ese efecto de humedad, rastros de barro, el polvo, la arena del desierto o la tierra oscura de las zonas boscosas de Europa Central. La gama Diorama Effects ofrece al modelista todo lo que precisa para representar dichos efectos sobre una base.

Seguici su:
/vallejocolors

www.acrylicosvallejo.com

vallejo